《最终幻想14》战斗详解！制作团队直击专访！ 震撼价6.99

GAME SOFTWARE

VOL.274

电子游戏软件

北斗无双
救世主指南书！北斗拳士育成攻略

龙如4传说继承者
究极之龙！全49奖杯取得法至高研究

世界树迷宫3
全流程全支线任务彻底攻略

正当防卫2
全任务全成就公开

和平行者 MGS VS.MH
首发游戏体验报告
&最新情报斯内克乱战怪物猎人





无双报道
怪物猎人日记 猫村
深爱PLUS
球会创造DS 2010
奴役 奥德赛西行
勇者斗恶龙怪兽篇J2

特别策划
日本游戏史的伟大记录者
趣味记录精选揭秘行业NO.1

扮演坏人也可以赚足玩家人气？
游戏著名反派角色大盘点

2010年4月下 总第274期
ISSN 1006-5032



XIV种族

《FF 14》是以艾奥杰亚大陆为背景的系列网络版新作。在这个大陆上住着人族，兽族，矮人族，精灵族和巨人族5个种族。其中每个种族又各分为2个部族，共计10个种族可供玩家选择。同时本作系统又进行了大量的改写，承袭《FF 11》的要素。在新系统下人物被分为9种职业。他们各有各的特点，各有各的过人之处，至于到底是什么，又有怎样的特点，以下便是对于这10个种族的详尽介绍，同时还有开发者访谈和武器的相关情报透露哦！

中原之民

文化修养深厚的自由之民

在人口众多的人族中占过半人口数的优势部族，散居于各地的城镇和村落之中。从事多种多样的生存活动，由于有着从小就开始阅读的风俗习惯，知识水平相对来说比较深厚。

FINAL FANTASY XIV

游戏故事叙述的是大约10年前「蛮神」突然出现在艾奥杰亚，那是由被称为「蛮族」的异形族群所召唤的可怕守护者，其强大的力量深深威胁到都市居民的安危。另一方面，来自东北方的军事帝国加雷玛尔也将魔掌伸入艾奥杰亚。企图称霸亚尔帝纳德大陆的加雷玛尔，以卓越的机械技术与压倒性的武力攻陷了艾奥杰亚都市国家之一的亚拉米戈。在艾奥杰亚同时遭受两种威胁之际，冒险者获得了不可思议的力量，这是种能再次体验过去事件的力量，据说这种力量能改变世界。那它究竟是由谁所带来的呢？这是正确的力量吗？为什么要赋予给冒险者呢？一切都将在冒险中揭晓。冒险者与同样获得这种力量的伙伴将一同展开冒险旅程。□文/翅膀

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想 14		2010年发售预定	
	角色扮演	Square Enix	价格未定	日版
	蓝光DVD	1人	720p	审查预定

Hyun

高地之民

不屈不挠的亡命战士

以北边的高地为领地的他们，在人族中算是高大魁梧的部族，其高大挺拔的身躯令人印象深刻。在其部族城市国家亚拉米戈陷落后，除了亡命天涯的男雇佣兵外，其他都市已很少有机会看到他们的踪影。

Elezen




森林之民

只存在传说中的锐利眼神

数百年来一直在传说的森林深处居住的精灵族的一种。如鹰般锐利的双眼能望向极远的远方，同时又精于箭术。现在大部分人已经习惯居住在城镇，或是在平原上过着自由自在的游牧生活。




黑影之民

逃不掉的声音是黑暗中红色

数百年来一直以阴暗的钟乳洞为据点的精灵族的一种。如蝙蝠般发达的双耳，就连敌人衣服间的摩擦声都能听的一清二楚。多精于格斗术。现已大多盗贼化并持续着穴居的生活，被森林族的人视为叛徒。

Weapon

新职业系统下关于武器的种种

片手剑：分为长剑、短剑、直剑和曲刀等。可斩击、突刺和投掷，战术运用广泛。作为剑术士的专有武器，在盾的配合下，主要运用“攻守一体”的思想作战。

长枪：分为铁枪、骑枪和投掷枪等。以突刺为主要攻击手段，外加配合斩击、打击、投掷等多种战术。作为枪术士的专有武器，主要利用枪的长度远距离攻击。

拳套：分为甲拳、护拳、骨拳、钢拳、斗爪等。被称为“斗器”的拳套，作为拳头的延伸，使格斗士的攻击力倍加。但攻击距离短，要充分利用格斗士的高灵活性予以弥补。

大斧：分为战斧、巨斧和投掷斧等。大斧以其强大的攻击力总是给人以海贼武器的印象，但留芳的勇者也不在少数。巨斧在无视防御的时候可以破坏敌人的盾牌，甚至击昏敌人。

弓：分为长弓、短弓和复合弓等。主要以远程狙击和曲射为主要进攻手段。近距离则显得非常弱。弓箭数不是无限的，弓术士对于站位和箭种的选用非常重要。

杖：分为法杖和权杖。幻术士的专属武器法杖又分为枝杖和根杖等。用自然界的纯木做成的“幻具”。带有各种属性的法杖能够应对时而动，回复友军，攻击敌人。咒术士的专属武器权杖又分为金笏和长笏等。是带有念珠的笏状魔具。咒术士在所有职业中攻击最高。

锤和镐：锻冶师以十字铁锤为主要工具。主要用于锻做武器，不同的种类有着不同的性能。镐是采掘师的专属工具，用于采集矿石、原石、化石等。鹤嘴镐是采掘师的主要工具。

ClosedTest

封测开始两日后的小消息

FF14封测已于4月8日开始，随之各种游戏的细节设定也开始在网络上流传，比如：游戏视角与FF11一样可以360度随意旋转；无论“物理等级”还是“技能等级”在封测中的上限都锁定为20级；大多数城镇都能找到Aetheryte水晶，可以利用它回复体力，并绑定和储存传送位置，同时开启该水晶允许的升级任务；角色的许多表情动作都能看到FF11的影子。SE表示，他们将根据封测中遇到的问题继续对游戏进行调整，尤其是战斗特技的快捷按键设置等网游所特有的要素，仍然存在巨大修改的可能性。

Lalafell




平原之民

青翠的草木聆听最遥远的声响

居住在如蚁穴般相连在地下的草屋之中。是被称为“平原的人们”的矮人部族之一。头发是如草木一般的黄绿色和亚麻色，令人印象深刻的大耳朵有着连鼹鼠微弱的脚步声都能听到的能力。




沙漠之民

移动的家族，生活便是流浪

住在大型家畜背上的房子里，常年在沙漠中流动生活。是被称为“沙丘的人们”的矮人部族之一。如玻璃珠般的双眼，瞳孔上附着着薄膜以及额头上贴着的宿星宝珠是其显著特征。

Final Fantasy

最终幻想！最后的憧憬！

自从去年6月份田中弘道第一次谈到《FF 14》中的成长与等级，到现在已经过去将近一年的时间了。一路走来，关于《FF 14》的消息一直不断，从最初的世界观的披露，到都市，到武器，到种族，一个又一个重量级的披露，使我们应接不暇，越来越多的惊喜让我们对这款号称要赶超《魔兽世界》的重量级网游充满了期待，同时，也充满了幻想。那么，就让我们对这个“幻想”做一个最终的憧憬吧！希望2010年不会太久。

Migo'te



太阳之民

阳光下永远的美丽信徒

自称是“太阳的使者”的兽族部族之一。部族中大多数人是太阳神亚杰玛的信徒。他们主要集中在白天的时候活动，有着令人印象深刻的纵向细长的瞳孔和淡色的虹彩。迷人的外表下却是一颗坚强的心。

月亮之民

守护月亮的明丽的颜色

自称是“月亮守护者”的兽族部族之一。部族中大多数人是月亮神梅涅菲娜的信徒。他们主要集中在夜晚的时候活动。多数人会在脸上涂抹具有鲜明色彩的战斗妆，像是宣示着他们好斗的本性。



丰富多彩的人物自设

目前已知可供选择的种族分别为人族、兽人族、精灵族、矮人族、巨人族。玩家可透过丰富的角色自订来打造自己专属的冒险者，包括种族、性别、五官、肤色、发型、发色、胡须、瞳色、唇色、伤疤、纹面等。

Roegadyn



北洋之民

风浪中勇敢的刀疤

从北方大洋飘袭过来的海盗，因被称为“海狼”而令人畏惧的巨人族的一种。手持大斧的他们具有极强的战斗力。现除了少部分的海盗，大多已从事正常职业，像是水手，水兵，渔夫中都能找到他们的踪迹。



红焰之民

守卫炙热的火之魔法

居住在被认为是炼狱之门的火山口的附近，被称为“炎之卫士”的巨人族的一种。长着褐色肌肤的他们不仅身体有着巨人族天赋异禀的强健，同时还具备着通过炼火修行获得魔力的资质，无论是作为战士还是法师，他们都有着巨大的潜质。

关于《FF 14》战斗系统的最详尽说明 3名游戏制作人的透露新作要素

通常情况下MP不能回复?

——首先，请您为我们描绘一下《FF 14》中战斗的场面吧!

冈田厚志（以下简称冈田） 无论是多人玩还是单独玩，在《FF 14》中，由于敌人一方也有了团队的概念，所以就基本确立了复数对复数的战斗系统。在实际的游戏中，不是踩雷遇敌式，而是决定采用即时战斗的方式。

——听起来像是辗转于不断出现的敌人周围，一边回复一边战斗的样子。

冈田 恩，是这样的。作为《FF 14》的一大特征，通常情况下没有回魔的设定，但并不是说没有回复的手段。玩家在游戏中不断成长的话，会学到回魔的技能，然后到一个叫做**エ　テライト**的地方去，就能连同生命值一同得到回复。

攻击距离方向是战斗的关键

——根据图来看，像是每个职业都有他们最适合的攻击距离呢?

佐藤 恩，是这样的。《FF 14》中的战斗，选择好的位置，准确的判断敌人出现的方向对战局有很大的影响。在此基础上就有了“最佳攻击距离”这一概念。

岩尾 敌人也有职业的设定，敌方同伴之间通过机动的战术配合，选择最合理的位置，不断的与玩家抢夺战斗的主动权，将“复数对复数”的战斗推向高潮。游戏中不能一味的只站在原地进攻，考虑敌人所处位置的变化是非常重要的。

——基于战斗中需要不断的来回移动而设定的最佳攻击距离对于近战职业来说是不是更轻松呢?

岩尾 近战职业主要注意攻击的方位，而远程职业则更多的考虑攻击的距离。

佐藤 由于近战攻击角度的不同产生的效果也不同，所以并不比远程的简单啊!

佐藤 希望玩家能形成“全员战斗空间共有”的这种意识。

培育自己喜欢的属性

——请向大家介绍一下《FF 14》中属性的概念吧?

冈田 在《FF 14》的世界中，有着火、冰、风、土、雷、水6种属性元素。而且它们相辅相成，相生相克，诸如水克火，雷克水等。

岩尾 包括玩家和敌人在内，游戏中的一切要素都会受属性的影响。此外，在6种属性的边缘，又有“星极”和“灵极”类似地球上磁性般的要素。

——那游戏中这么多的要素，到底会对玩家产生怎样的影响呢?

冈田 玩家对于各式各样的属性，会有各种强弱不等的设定。比如说，“我抗火属性”。

岩尾 同样的，如果每种属性都强化的话，无论怎样的局面都能应付，但其专门性也就没有了。



电子游戏软件

GAME SOFTWARE VOL.274

COVER 封面 超级街头霸王4

PENGUIN Bros.

Vol.274 2010 APRIL

CONTENTS

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）；
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

卡比的雪地作战



版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：刘汝林
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来
■编辑：邹中林/乔沛/刘禹/张建凯
■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/刘晨
■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180
■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920
■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局
■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648
■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn
■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年招聘

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史,了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准,毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求,你得能写。没错,如果你不能写的话,说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷,言之有物,能够给广大玩家带来心灵上的共鸣,比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础,才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK,就是以上这些了,我们并不渴求你必须达到以上全部的要求,也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱,本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长，最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外,有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里,抓住机会,加盟电软,我们楼下的油泼面可是很好吃的喔~

本启事有效期到2010年5月。

Focus on Game News 游戏新闻眼 VOL 274

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←夏普发表了可裸眼看3D的携带用液晶屏，支持2D～3D切换，同时对应触摸功能，极有可能用到3DS上。

Scoop 日本专讯 09年度日本游戏市场规模统计 硬件下跌、软件回暖、总体持平

本刊讯 日本《FAMI通》杂志于3月31日发表了2009年度（统计时间为2009年3月30日～2010年3月28日）日本游戏市场的调查报告。从数据来看，多年低迷不振的日本游戏市场去年开始在软件销售上呈现出回暖的趋势。



↑DQ9去年在日本销量最高。

2009年度日本游戏市场规模为5490亿6000万日元，相较于2008年度来说大致相平（降幅0.6%），其中硬件销售为2161亿8000万日元，较2008年度下跌6.6%；软件销售为3328亿1000万日元，较2008年度成长3.7%。

2009年度与2008年度日本游戏市场规模比较

年度	硬件	软件	合计
2009年度	2161.8亿日元	3328.8亿日元	5490.6亿日元
2008 年度	2315.2亿日元	3209.1亿日元	5524.2亿日元
与前年度的比值	93.4%	103.7%	99.4%

09年度主机销售由NDS以392万2762台夺冠，NDS系列累计销售台数突破3000万大关。其次为PSP的242万2765台与Wii的218万3938台。多数主机的销售状况不如2008年度，只有PS3由2008年度的99万9903台成长为192万5429台，涨幅达92.6%。

2009年度各主机硬件销售台数

硬件名称	2009年度销售台数	累计销量
NDS	3922762台	30075728台
PSP	2422765台	14227354台
Wii	2183938台	10137092台
PS3	1925429台	4934824台
Xbox360	251911台	1253102台

2009年度游戏软件销售方面则是由NDS《勇者斗恶龙9 星空的守护者》以415万667份的成绩夺冠，其次为NDS《口袋妖怪·心金/魂银》的366万3655份和Wii《新超级马里奥兄弟Wii》的358万7755份。在前5 名之中任天堂平台的游戏占了4席，销量均超过了300万份。

2009 年度游戏销量前5名

名次	平台	游戏名称	发行商	发售日	2009 年度销售套数
1	NDS	勇者斗恶龙9	SQUARE ENIX	2009.7.11	4156670
2	NDS	口袋妖怪·心金/魂银	任天堂	2009.9.12	3663655
3	Wii	新超级马里奥兄弟Wii	任天堂	2009.12.3	3587755
4	NDS	朋友收藏集	任天堂	2009.6.18	3085838
5	PS3	最终幻想13	SQUARE ENIX	2009.12.17	1881972

Hard 美国专讯 暴雨制作人怀疑NATAL性能 称其近科幻演示“言过其实”

本刊讯 去年E3微软发布会上公布的全新体感设备NATAL给业界带来了相当的震撼，虽然只是一款游戏体感周边，其应用的前沿技术备受瞩目。然而，也有人不买账，最近制作PS3独占游戏《暴雨》的Quanticdream公司的老总David Cage发言称去年E3的NATAL近似科幻级别的演示“言过其实”。

他的发言主要针对去年NATAL其中演示一个家庭游戏对摄像头的各样应用，包括在一个滑板游戏中扫描滑板。“我看到NATAL时，真的非常想他们能带来什么新奇的东西……当他们提出这种近科幻的概念时我感到失望。我想他们有一点是在撒谎，他们想让消费者认为NATAL是那样，其实他们达不到，只是接近。”

今年微软在E3正式发布会前一天将单独召开NATAL的演示会，到时候一切揭晓。附带一提，Quanticdream公司是完全独资第三方，和SCE没有任何从属关系。《暴雨》是其开发，SCE只是买断版权，独占发行。所以，理论上来说，David Cage应该不会是索尼的“枪手”。

Scoop 日本专讯 《北斗无双》日本单周销量43万 光荣终于又找到无双骗钱新方向

本刊讯 由光荣制作与发行的《北斗无双》是一款以上世纪人气动漫《北斗神拳》为背景的无双作品，而这款作品的销量表现也终于没有辜负光荣的厚望，首周PS3版销量39.7万份，360版销量也将近4万份，双本合计接近44万份，以绝对优势成为了上周日本游戏单周销量的NO.1！

《北斗无双》在公布时就不被看好，由于光荣这些年的糟糕表现，让人担心这游戏要雷——说实话，《北斗无双》游戏本身的实际素质还真不怎么样。然而首周44万份的销量实在是出人意料，毕竟之前光荣在PS3上的几款无双类作品的销量最高的也就首周16万份左右，而且是呈江河日下的趋势。许多人都认为本作的销量是因为北斗神拳的粉丝众多所致，不过尝到甜头的惠子小姐和光荣公司也算是找准了无双系列的新发展（或是骗钱）方向，估计以后这种混合性质的无双作品也将越来越多。



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●CAPCOM与苹果的合作还真是越来越深入了，近日又发表了IPAD版的《生化危机4》。游戏销售价格为12.99美元，虽然画面效果无法与当年的GC版或PS2版相提并论，不过就掌机而言已经相当不错了。



●SE社长和田洋一近日在twitter（类似于微博）上发表日志，表示“刚才看了钢炼（录像），太强了！被贤者之石封闭的可悲宿命却掌握着再次牵动世界的命运，从面对绝望不断失落中再次崛起，让我获得了勇气。”

●近日，在与时田的对谈中坂口博信说道：“FF能不能别再换汤不换药的搞下去了呢。”随即就有玩家跟帖质疑坂口新作《最后的故事》也是FF的换汤不换药：“《最后的故事》从标题名开始就完全是股FF换汤不换药的味道，这样真的好吗？”坂口回复道“如果让你们玩过或许你们会有这种感觉，但是最后的故事绝对不是FF的换汤不换药。”

●传说跳票过无数次的《永远的毁灭公爵》近日突然再次放出了十多张新图，开发商3D Realms尽管去年一度因为Take 2取消资金支持而不得不暂时关闭，不过后来又悄悄的重新组建起来继续和这款跳票神作顽强的生存了下来（大概）……

●Worth1000 Contests举行的游戏和名画合作的比赛，这个比赛的参赛规则是将游戏中的人物与现实中的名画融合在一起，画工最好、融合风格最贴切者将获奖。而这次比赛的一等奖获奖作品中就能看到战神主角克里托斯的英姿……

●FF13的游戏原声CD《FINAL FANTASY XIII Original Soundtrack –PLUS –》近日公布了相关内容。这张原声CD预定将于今年5月26日发售，价格约为2500日元。

●游戏与食物的结合越来越紧密，近日两家日本中餐饭店就与CAPCOM达成协议，由街霸4中的角色们为它们旗下的饮食做广告宣传。这两家饭店一家是以中式家常菜为卖点的“红虎饺子房”，另一家则是以中式面条为卖点的“万豚记”。不知道会有多少玩家冲着街霸去体验一下美食呢？

EVENT 日本专讯 联手刺客信条，愚人节再现小岛式恶搞视频 PSP版合金装备秘藏怪物猎人特别任务

本刊讯 也不知道是小岛制作组与刺客信条制作组关系良好，还是小岛与美女制作人婕德私交甚笃，自从前年愚人节合金装备与刺客信条的联手恶搞视频发布后，去年和今年的愚人节也都相继发布了两家联合推出的恶搞视频，内容也是一如既往的有趣，充分展现了小岛式的幽默。

视频开始先是刺客信条如今的制作人PATRICE戴着口罩宣称自己感冒，之后的实际游戏是PSP版的《合金装备索利得 和平行者》。输入玩家名字时选择的是“PATRICE”，进入游戏后站在房顶上向下跳时就会出现《刺客信条》独有的“信仰之跳”，然后就会落入下方的草堆中……不过，这个并不是真正的草堆，而是草堆外形的纸箱，玩家可以躲藏在其中偷偷靠近敌人后按R键将其拽进去揍晕，是个非常强大的道具。而且从视频来看，这个“草箱”最多可以进入两名玩家，外观也会随着使用次数增多而逐渐变破。



→恶搞视频的最后小岛戴着个口罩登场，模仿游戏小兵的咳嗽声非常之经典。

视频最后小岛秀夫也戴了个口罩登场，然后非常经典的咳嗽了一下，与游戏中小兵的声音堪称一模一样，让人捧腹不已。

另外，在4月7日举办的和平行者完成发布会上，还公布了一段特殊的视频，在本作中将提供对战CAPCOM怪物猎人的特殊任务，极其之强大！本作预定今年4月29日在日本正式发售，号称是“MGS5”的正统续作，绝对让人期待！

SCOOP 日本专讯 传言日本游戏厂商非法集资百亿日元 Climax社长内藤宽发表声明澄清

本刊讯 近日，有消息称一家游戏开发商非法集资100亿日元，当时的描述为“06年开发的掌机游戏只收了成本的一半。”之后证实为游戏软件开发销售公司soshiego，以募集掌机游戏的投资为名义，违法聚集资金，爱知县警局以违反日本出资法嫌疑，对soshiego展开调查。该公司工作人员说“从全国的会员集聚了约100亿日元”，具体情况目前正在调查中。

据悉，该公司从2005年用网络招募游戏程序员为名义，让其缴纳保证金等方式，非法募集几十倍至几百倍的资金。soshiego成立于05年4月，注册资金仅3万3千日元，但是到处散发公司的介绍DVD，在全国迅速增加会员，07年时开始在各地发生“资金不归还”纠纷，于是事情暴露。

而传闻著名游戏开发商Climax也卷入其中。Climax社长内藤宽一1967年出生，高中时即在ChunSoft打工，担任DQ3和DQ4的的首席程序员。后与高桥兄弟一起创办Climax，曾开发著名的《皇帝的财宝》、《光明力量》系列、以及《暗黑破坏者》等作品。后内藤与高桥不和，高桥离开，内藤成为Climax代表。由于Climax曾外包给这个开发公司业务委托，后来因发行的是Climax，便有传闻说Climax才是非常集资的真凶。社长内藤随即公开发表声明称Climax当时只是一件普通的委托，并没有参与非法集资。



↑CLIMAX曾经开发过许多著名的游戏系列，包括光明与黑暗以及光明力量等等，是一家颇具实力的游戏开发商。

相较于16位机和32位机时代的辉煌，Climax这些年来的成功作品数量明显少了许多。这次又卷入了非法巨额集资的案件，虽然真相尚在调查中，不过对其影响肯定还是不小的。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●来自日本周边厂商网站カグ乐的消息，Wii主机专用收纳柜“W-station”将于4月12日上市。本产品有白棕两种颜色，适合不同的家装风格，售价11800日元（约合人民币860元）。产品的尺寸为24x35.5x48.0，重量约9公斤。本收纳柜的特色是各格空间都正好为Wii配件量身打造，下面放置主机的位置还可以滑动拉出，非常方便。上方还有六格空间可以放置遥控器和左手柄；右侧空间则还可以放下两套双节棍；主机左侧的位置则是平衡板和一个挂扣，可以挂上各种其它周边。顶部还可以放置一些物件，理论上来说所有的周边都可以放进去了。

●近日，《火箭骑士》重制版又公布了一段最新影像。本作是1993年在MD推出的《火箭骑士大冒险》的续篇新作，由Climax开发，承袭原作横向卷轴动作过关/射击玩法与独特火箭背包喷射动作，并采用高解析度3D绘图建构出细致美丽且丰富多变的场景关卡。游戏将收录全新的冒险世界，每个世界都拥有广大的地面与空中关卡等待挑战。玩家所操作的史巴克史塔可以运用火箭背包飞上空中或是在墙壁间弹跳，运用劈砍与射击来攻击敌人，以爆发涡流反弹敌人的炸弹，还可以用钻头打破脆弱的墙壁。重制版预定登陆PSN和XBOX LIVE，2010年内推出。

●SCEJ近日发表，预定于6月24日发卖的PSP游戏《我的暑假携带版2 迷迷姐妹和沉没船的秘密》的主题曲将由冲绳县石垣岛出身的女性歌手夏川りみ（夏川里美）演唱。这次的主题曲名为《少年时代》。


→我的暑假每作都能让人回忆起有趣的童年。

HARD 日本专讯 HORI发布支持PS3 SLIM新周边 对应主机的一体型液晶显示器

本刊讯 还记得PSone时代那个可以与主机“合体”使用的液晶屏吗？如今日本著名周边厂商HORI也专门为PS3薄机打造了这么一款名为“HD液晶**モニター**-3”的液晶屏。这款液晶可以直接安装在PS3主机上方，这样玩家即使不用电视也可以非常方便的直接玩游戏了。这款液晶屏预定于今年5月27日发售，价格方面则是26040日元（约合人民币1900元），分辨率为1366×768，对应480i与720p。该产品与11家日本店铺合作，从4月6日起已经开始接受先行预约。液晶屏规格如下：



↑有了这个可以“合体”的液晶屏，玩游戏的便携性也会有所增加。

液晶方式	TFT	液晶方式	TFT
液晶规格	11.6型	响应时间	7ms
表面积	256.125×144mm（长×宽）	对应解析规格	480i、720p
最高解析度	1366×768	背光	有（LED式）
像素间隔	0.1875×0.1875mm（长×宽）	输入	AV×1、色差×1、立体声搭载、小音箱×2
表示色	262144色		
视野角度	上下65° （上：20° 下：45° ） 左右90° （左：45° 右：45° ）	外形规格（长×宽×高）	295mm×255mm×55mm
最大辉度	200cd/m2	本体重量	约860克
对比度	500:1	电源重量	约120克

SOFT 日本专讯 WE2010迎接世界杯5月底发售 日本队唱主角的蓝色武士挑战

本刊讯 KONAMI的WE系列与EA的FIFA系列堪称足球游戏双璧，不过近几年来的几款WE续作人气开始有明显的下降。这一方面是因为每年一款新作的周期比较容易让玩家们审美疲劳，而新系统的加入和调整也就无法做到太大的创新。今年是世界杯年，毫无疑问的，KONAMI绝不会错过这个大好的机会。近日，WE系列的最新作标题已经确认，名为《世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战》，对应机种为PS3、PS2、PSP和Wii。

正如游戏的副标题，这次的WE新作日本国家队成为了主角，玩家将操作日本国家队与世界强队比赛，争夺世界冠军。新要素方面，追加了全新的“Japan Challenge”模式，为了带领日本代表队得到世界第一的称号，不断挑战。由于本作得到了日本足协官方的授权，因此日本国家队日本代表全员操纵可能；此外还追加了外貌编辑机能，玩家可以制作一个原创选手，带领日本代表队创造传奇。

其实小编个人倒是说不上讨厌日本队，不过日本国家队这几年的水平似乎也下滑明显啊——尽管比咱们不争气的国足还是要强。这款WE新作以日本队为主角的设定固然能吸引更多的日本玩家购买，不过对其他国家的玩家来说没准会起反作用：还不如玩有FIFA官方授权的《FIFA2010》呢……



↑世界杯年的WE新作竟然是以日本队为主角，实在是自绝于……

EVENT 日本专讯

三上真司：我不得不为市场妥协 《神之手》才是真正想做的游戏

本刊讯 PS2上的恶搞风格硬派动作游戏《神之手》虽然本身素质不错，但在销量表现上实在是差强人意。近日，生化生父、同时也是《神之手》开发监督的三上真司表示这款游戏给了其真正的创造自由："我以前曾经在自己都没有充分感受游戏时就推出了游戏，也许特别的是《神之手》，它给我了足够的创作自由，我真的喜欢它，但是它在商业上没有成功。"

从这段话就可以看出三上对《神之手》还是非常喜欢的，不过制作人真正喜欢的游戏并不一定能在市场上吃得开，这就是现实。如今三上正在制作的游戏是高清机上的《征服》，这次，三上还是决定向现实妥协："我们现在决定根据最广泛玩家的需要来做点什么东西以顺应市场，而且《征服》肯定会比《神之手》卖得多。白金和世嘉一开始就在这方面（市场大于个性）达成了共识，《征服》就是这之后的产物。"这，大概就是游戏制作人的无奈吧。

不过去年年底由三上和神谷联合打造的《猎天使魔女》不但游戏素质极高，销量方面也取得了还算不错的表现。至于三上如今正在负责开发的《征服》则是一款以高速流畅战斗为卖点的动作游戏，向市场妥协后能否如其所愿获得不错的销量呢？



↑PS2上的《神之手》是一款难度挺高并且带有恶搞风格的动作游戏。

SCOOP 美国专讯

现代战争2高价下载DLC遭抱怨 联机地图失败问题终得解决

本刊讯 半个多月前，微软因为《使命召唤：现代战争2》仅有五张地图的下载包（DLC）要价15美元（或是1200的微软点数）而被玩家抱怨售价太过昂贵。最近又有玩家又再度抱怨当联机时，地图会读取失败。

针对此事，微软解释出错的原因为："DLC的发售是在游戏更新之前，所以若玩家照着DLC→游戏更新的步骤就不会有问题；但是若反过来变成游戏更新→DLC，就会造成地图读取失败。要解决这个问题并不简单，我们花了两个小时去研究，但这问题却像是个纠缠的棉线团，让我们的技术团队弄不出一个头绪。"最开始XboxLive的营运负责人Eric Neustadter解释道。不过好在随后终于解决了这个问题。


↑游戏发售后再通过付费下载DLC等内容的方式如今已经成为了家用机上盛行的策略。

其实，对于喜爱使命召唤系列的玩家们而言，如今高层领导被Activion"驱逐"后的Infinity Ward将来的动向倒是更值得关注。很难想象，没有了IF的使命召唤还能否维持以往的强大和超高人气。

另外，就网络下载DLC或是其他追加要素价格的问题，并不仅仅是现代战争2有，如果你有玩过《北斗无双》的话，就会发现其在PSN上提供下载的健次郎的衣服（也就是人物皮肤）一件就售价高达25港币，让人不得不感叹暗荣的心黑！

SOFT 日本专讯

经典2D格斗系列KOF13相关新情报 公测版手感向98和02靠拢，系统大幅变化

本刊讯 经过3月底连续两天的公测，KOFXIII的公测可以说取得了比较让人满意的效果，根据日本玩家的反映和统计，该作在手感上在向着KOF98和02这两作靠拢，强调高节奏进攻和压制，以及02的连续技爽快感。以下是参与公测试玩的日本玩家整理的KOF13的变更点：

系统方面，CC、相杀、反击CD、连续技中接入CD等KOF12的系统全部删除，44缩短距离的设定也删除了。投的方式回归以前的方向键+重攻击，拆投恢复，挥空取消复活，全角色追加远距离普通技。



→拳皇系列如今仍然还是在孜孜不倦的推出新作。

破招时会有蓝色光圈显示，但不会增加硬直，而是类似98这样可以追击1次，有部分破招动作类似KOFXII，但硬直时间不长，不能跑过去追加连招。体力槽下的就是防御值槽，该槽空了即破防。因为防御槽恢复速度很快，还比较难打出破防，而且硬直并不长，所以即使破防能够追击大伤害的机会也不多。但是，发动HYPER DRIVE后强制连续防御的话还是有机会破防。消费气槽的CD反击回归，防御中消耗1格能量实现，但是当对方空血时，CD反击的伤害不会杀死对方。气绝复活，但是没有明显的气绝槽。能量槽跟98、02的方式完全相同，蓄气速度比98略快。

消耗1格能量可以强化当前的必杀技or超必。EX必杀技会附加无敌、或者飞行道具复数化、或贯通对方的飞行道具等各种有趣的能力，EX超必杀的威力比普通超杀大很多。发动EX必杀技的时候角色身上有蓝色的影子，反动EX超必时会出现红光。

SOFT 日本专讯

百万下载人气轻小说《水仙》即将登陆PSP 日本游戏开发商改变风格开拓新市场

本刊讯 与key社的4季齐名的轻小说《ナルキッソス（水仙）》即将登陆PSP。本作是以描写与身患不治之症的女主角一同面对死亡的主人公的心理成长，从另一个方向来考虑生存的意义的轻小说，以女主角努力地度过余生的姿态打动心灵的感动作品。

《水仙》最早是以同人游戏的方式在PC网络上提供下载游玩，不过因为其下载量超过百万的高人气而使得掌机版成为了可能。这次的PSP版将从三个同人游戏的原作原点来叙述这段略带悲伤的故事。与原版同人游戏不同之处在于，PSP版将追加最终章，新追加的最终章"生与死与日常的故事"在这里完结。此外还会大量增加剧情CG，原作原本只有寥寥几个的CG将追加约100张。画面方面也将向着充满临场感的方向全面进化，声优阵容则是邀请到了后藤邑子、能登麻美子、后藤麻衣等实力派声优加盟；此外还追加了由eufonius演唱的主题曲和结尾曲。PSP版的剧情共有3章，全部完成之后会追加外传和阿尔法。虽然各个章节是连起来的但其实是独立的故事，通关之后可以任意游玩。



←如今这种将电脑或网络上高人气的游戏移植到掌机上的策略也逐渐开始盛行起来，除了本作之外，像以前DS上的密室脱出小游戏，以及初音未来等作品皆是如此。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●在日本秋叶原召开的街机版《街霸4》全国大会结束的时候，制作人小野义德宣布，预定在4月28日发售的PS3/360游戏《超级街霸4》（也即街霸4加强版）将正式登陆街机。《街霸4》当初是先推出的街机版然后再登陆的家用机。

●前阵子，网上有人放出了关于"XBOX360 SLIM"的消息，并提供了数张照片。不过这些照片最终被证实为是360的外置HD DVD光驱，而并非谣传中的XBOX360 SLIM。

●2K Games最近放出了PS3/360/PC游戏《黑手党2》的宣传影片。本作主要是描述意大利裔美国人Vito想要摆脱童年的贫困生活，加入黑帮以追求财富与他人尊敬。游戏故事背景设定于1940至1950年代，研发团队希望能重现当时美国城市的风情，带领玩家进入复古城市中体验丰富的故事内容。本作预定8月24日在北美上市，8月27日在欧洲推出。

●索尼于4月1日正式放出了PS3的3.21版系统软件更新，删除旧版PS3主机所提供的其它操作系统安装与启动功能，并改善运作稳定性与补强系统安全性。本次更新的主要变更点为删除旧版PS3主机供使用者安装与启动独立操作系统的"安装其它系统"以及"优先启动系统"功能，以排除PS3系统安全性的隐忧。索尼还建议目前正在使用相关功能但仍决定要更新系统软件的使用者，在更新前先将其它操作系统硬盘分割区的数据备份出来，以避免更新后无法存取而造成数据流失。本次更新同时也改善了PlayStation Store下载游戏与部分PlayStation游戏的运行稳定性，以及MP4文件播放的系统安全性问题，除此之外并无其它显著的功能变更。

●日本微软发表了将于5月20日发售的动作游戏《失落的星球2》的360版同捆包以及超值包。360版超值包，包括首批生产版《失落的星球2》游戏（内含Xbox LIVE追加下载内容兑换码）以及搭载60GB硬盘的PRO版360主机所构成，并附赠收录幕后制作花絮影片的特制U盘以及多人联机游玩不可或缺的耳机麦克风。超值包价格为24800日元。

疾风流言帖 vol.54

还有两个月左右就是今年的E3大展了，如果说E3之前一个月的舆论界将充斥着各种流言成为各大厂商明里暗里角逐的战场的话，那么如今的四月份就是这场“流言大战”的准备阶段。因此，近段时间没有什么太夸张的流言爆出，不过各种零零碎碎的小流言已经开始逐渐浮出水面。估计，热闹的口水战也将马上来临。 □责编/北斗

3DS版《黄金太阳3》任天堂回复玩家电邮

50 可信度

自去年E3任天堂公开了《黄金太阳》系列新作首段宣传动画后，便无任何关于此作的消息。近日，国外某玩家出于对此游戏的喜爱，发邮件给北美任天堂询问相关消息。任天堂在给该玩家的回复邮件说道：「感谢你的邮件，我们现在不能给你透露任何关于此作的消息，不过我们可以告诉你的就是《黄金太阳3》将会登陆N3DS，并在今年的E3展会上公开。」虽然此消息尚未得到官方的证实，但如果该消息属实的话，那么《黄金太阳》新作将会是N3DS的首发游戏。这则愚人节前夕的新闻说实话总是让人感觉不那么可靠，毕竟《黄金太阳3》自从

去年公布后就几乎再无任何消息，这次任天堂官方为什么会特意在给一位玩家的电邮回复中提前透露本作登录3DS的消息呢？实在是让人费解。

70%第三方厂商加盟NATAL阵营日渐强大

65 可信度

微软的产品部的老总Aaron Greenberg最近在访谈中表示，有70%的第三方厂商在为NATAL开发游戏，微软为其提供最好的开发工具和内部支持。他在最新一期Edge杂志上说，因为微软的开发工具，第三方在360上兴旺，同时在Wii上衰败。「70%现今的第三方都在为NATAL制作游戏，令人印象深刻，NATAL还没有发卖，甚至没有装机量就获得如此强大的支持。」

「请注意三点：首先，我们是搞软件出身的，我们的工具和内部支持很强大；其次，买360的人同时买很多游戏；最后，第三方在我们的平台混得很好。看看Wii吧，它自己卖得这么多，第三方却在泥潭挣扎。所以我们给那些相信生态系统自然进化的人们留了空间，NATAL将是他们生活中的一部分。」

索尼对3D掌机表怀疑 PSP后续机不会如此

55 可信度

最近，任天堂新型掌机「3DS3」确定对应裸视3D技术成为一大话题，而其对手索尼的新型PSP似乎并无此打算。SCEA市场部经理John Koller在IGN的采访时表示：「3D的对应主要聚焦在家用机方面，对应3D的PS3将有非常大的潜力，很多零售商也对此深表兴趣。拥有3D功能的任天堂新掌机究竟会有什么表现目前不明，虽然这是一个不错的尝试，但根据我们的调查，8–9岁的小孩子几乎不可能玩3D游戏，我们也很想看看任天堂他们的市场目标群体是什么反应。」此番话语针锋相对任天堂美国的雷吉前不久抨击PS MOVE不知道卖给谁的发言，同时也似乎暗示着SCE应该不会让PSP的后继机对应3D。目前索尼的3D技术主要走家用机和电视电影等「大家电」的路线，至于PSP后续机种，如果不使用3D技术的话，又会有哪些特色呢？

《死亡空间 血统》有望移师高清 制作人对NATAL和MOVE感兴趣

70 可信度

上周末在波士顿举办的PAX East 2010大展上，EA和开发商Visceral Games发布了一些《死亡空间2》的新消息，同时提到本作在Wii平台上推出的轨道光枪射击游戏《死亡空间：血统》将有可能跨平台。

在记者提问阶段，有人问到《死亡空间：血统》跨平台的问题，但是开发商没有对这个问题正面回答，而是说「只管保持你的耳朵灵通，此外发布会上还发布了一些关于《死亡空间2》的新视频。」

Steve Papoutsis也在随后表示：「这些新东西（Natal和PS Move）真的非常Cool，一直深深吸引着我。」《死亡空间 血统》是外传性质的作品，在Wii平台上使用光枪操作，非常适XBOX360和PS3这类平台，有了Natal和PS Move。再加上Wii版销量实在是过于惨淡，移师高清机也未尝不可能。

传战神电影版或许尚未正式开拍 圣莫妮卡工作室并未参与拍摄工作

80 可信度

索尼美国圣莫尼卡制作组高级制作人John Hight表示：「这部电影目前最多进入脚本创作阶段，作为当初签署合约的一部分，电影公司应该就拍摄进度告知我们，只有他们说了，我们才知道，但是过去的两年间，我没有得到任何（有关这部电影）的消息。」

而《战神》系列的生父David Jaffe甚至怀疑这部电影根本没有开始筹拍！「我不认为这部电影会出现在索尼的日程上面，我现在很忙，他们（指圣莫尼卡小组）也在忙着打造《战神3》，如果说现阶段还有电影的消息，那真是一个惊喜。」



当然，这部预定由Brett Ratner执导的电影是真实存在的，只不过它的拍摄计划尚未真正启动，「我看过这部电影的脚本，并且给出了自己的意见。我的意思是，电影就是电影，不管它取材于电子游戏还是漫画或者小说，电影人有自己的工作方式，当然，这也是造成很多游戏改编电影不那么成功的原因，很多时候，这种联姻只是一种营销工具，电影公司不关心电影的质量，他们只是做了一项商业决策罢了。」



我们以后的目标将从真车转向卡丁车 山内一典厌倦真实偏好卡通风格

山内一典最近表示，等《GT赛车5》最终完工后，将制作一款“卡丁车”类作品：“新作应该会对应Move，但是忘记转向——想想在峡谷中一边飞驰一边玩特技时，在仪表盘上放置一条香烟会怎样？往窗户外丢香蕉皮会怎样？这种兴奋感我已经怀念很多年了。是时候该我们回归驾驶类作品的原点了：卡通人物和卡丁车，而不是福特。”

——我们真不反对您做卡丁车，不过能不能把跳票无数次的GT5兑现了先？



育碧损失了许多波斯王子系列玩家 罪魁祸首是战神，希望粉丝们能回流

育碧动画导演Jan-Erik Sjovall最近表示，育碧损失很多波斯王子系列玩家，他们转玩战神系列。“我们正致力强化战斗表现，但是并不会像战神那样沉溺于暴力表现。我们想保持游戏的技巧性、故事性、整体表现是各部分互相支持的和玩家想要的，并说且那正我们想玩的游戏。”

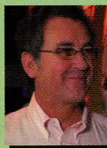
——哥哥，您这话要是给奎爷听见，指不定哪天就给人杀上山头了。请安心把波斯王子做好吧，我们不是瞎子，我们也不会一辈子只玩一个动作游戏。



西甲豪门巴塞罗那踢球就像PS3 阿森纳小将用游戏来赞美对手

《FIFA10》的游戏封面球星沃尔科特在刚刚过去的与巴塞罗那的比赛中，通过下面这段独特的话语来赞美对手：“当我在场下看比赛的时候，有那么几个瞬间，我甚至感觉他们就像是有人在用PS3手柄操控一样，整场比赛都是如此……我还在成长中，能近距离感受世界上最好的几个球员，对我来说真的很兴奋。”

——好吧，现在我们可以得出以下三点结论：1、沃尔科特玩过PS3版的《FIFA10》；2、沃尔科特只玩过PS3版的《FIFA10》；3、欧冠阿森纳被巴萨淘汰应该与沃尔科特无关……



索尼在掌机市场的溃败乃因不思进取 PSP GO再不降价就会走进死胡同

游戏业界著名的分析师Michael Pachter最近再次语出惊人，他表示索尼应该是时候重新考虑他们的PSP掌机市场定位了，目前掌上娱乐设备的市场已经被任天堂和苹果占据了大份额，而索尼PSPgo的悲剧表现则给了对手更多的帮助。面对经济不景气的大环境，PSP主机及其游戏价格仍然要比同期市场的对手要高出很多。如果还不采取一定的措施，索尼将会走进市场的“死胡同”。

——严重同意。不过就算PSP go再降价我也不会买了，今年E3期待PSP真后续机公布中……

电软视点

毁灭公爵，求你给我个痛快吧！

当刘德华咆哮着“我得不到的别人也别想得到”捅了章子怡一刀的时候，我觉得这厮就是个变态；当章子怡第一次诈尸的时候，我惊叹小妹有如小强般的生命力；当章子怡第二次诈尸的时候，我发现张艺谋比刘德华还变态；当章子怡第三次诈尸的时候……我已经忍不住想要出去买把水果刀给她一个痛快了。

好吧，如果你没有看过《十面埋伏》中的这个经典桥段，请把上面这段话当成是在放p。

作为一名玩家，你可以不知道“不死的小妹”，但你决不能不知道“永远的毁灭公爵”。

又又又又诈尸了!!

游戏史上跳票次数最多的是哪一款作品？《勇者斗恶龙7》、《GT赛车5》、还是《辐射3》？又或者是早已成为游魂野鬼般的《星际争霸·幽灵》？



它们的跳票次数或许都已经超过了你一个巴掌的计算能力，但是在神一般的游戏——《永远的毁灭公爵》面前，连提鞋都不配！我们伟大的DUKE NUKEM，不仅热衷于无数次的跳票，甚至连诈尸都是家常便饭。知道什么叫做诈尸吗？就是在开发商都已经宣布关门大吉的情况下还能继续孜孜不倦死不悔改顽强的间歇性抽风式放出新画面新视频和新消息……

就在今年4月6日，开发商3D Realms又一举放出了十多张游戏新图甚至是新视频。而早在去年5月份，3D Realms就已经关闭了内部开发部门，如今，这款对应平台从PC到PS2时代再到PS3/360时代的传奇游戏，再次发挥了百足之虫死而不僵的精神从棺材里蹦出来窜入大伙的眼前。

神话般的跳票史

如果要详细回顾《永远的毁灭公爵》的无敌跳票史，估计足以编撰出一本厚厚的百科全书；如果当今还有吟游诗人这种职业的话，这段跳票史也注定成为千古佳话。这里，我们只是用最简要的形式列出毁灭公爵的跳票大事记，即便如此，每当看到这段经历，你都会不得不感叹于它的神奇：

1996年1月：《毁灭公爵3D》发售，宣传《永远的毁灭公爵》将于1997年4月推出。

1997年11月：3D Realms放出《永远的毁灭公爵》截图，游戏预计1998年中后期推出并改用Quake II引擎。

1998年5月：《永远的毁灭公爵》预告片在E3播出，舆论为之疯狂。

1999年5月：游戏未在E3展出，Broussard表示：“我们厌倦了毫无意义的公关游戏。”

2001年5月：3D Realms放出几年来的第一个视频。

2003年5月：发行商Take-Two宣布《永远的毁灭公爵》将无法在03年推出。

2008年6月：首段实际游戏视频公布。

2008年12月：3D Realms放出《永远的毁灭公爵》新桌面壁纸。

2009年5月：3D Realms关闭内部开发部门，Take-Two起诉3D Realms。

2009年7月：新图放出。

2009年12月2日：疑似新画面放出。

2009年12月24日：尘埃落定。

2010年4月6日：《永远的毁灭公爵》再爆新图、新视频

愚人节的毁灭公爵

今年愚人节期间，一则“官方消息”称《永远的毁灭公爵》已经在4月1日压盘制作，该消息随机引来了无数的嘲笑和怀疑。《永远的毁灭公爵》制作人Jason Bergman称，现在是时候结束《永远的毁灭公爵》马拉松式的传奇旅程了。3DRealms的员工也在twitter上发布了消息，称选在4月1日这个日期压盘制作和愚人节一点关系都没有。

不死的3D Realms

其实，诈尸的不仅仅是毁灭公爵，连它的开发商3D Realms也诈。去年5月发行商Take-Two宣布停止对3D Realms开发《永远的毁灭公爵》的资金资助，因此3D Realms不得不暂时关闭。不过之后不久，3D Realm对外宣称公司并未倒闭，只是规模有所变小而已，公司将继续毁灭公爵系列的开发。

当年的DNF铁杆们，如今大概都早已为人父母了吧？那么，在这里至少祝愿他们在抱上孙子之前能够苦尽甘来修成正果吧！

□文/北斗

电软视点

入侵iPhoe！《LOVE PLUS》骗钱无止境！

《LOVE PLUS》这款游戏自从09年在DS上发售以来，获得了日本宅男们的疯狂追捧，所以导致该作品的人气也是日益激增……尝到了甜头的KONAMI也决定在今年夏天继续推出《LOVE PLUS+》来开展下一步的骗钱计划。

当然了，正所谓骗钱无止境，在4月4日，KONAMI于日本秋叶原的Mac Collection AKIBA举办的相关活动中发表：从4月5日开始，为iPhoe/iPod touch量身定制的《LOVE PLUS》新作将会正式配信，这款新作被分成了三个版本（也就是把DS版的3个女主角拆分开来单独销售……太邪恶了~），分别为《LOVE PLUS iN》（宁宁）、《LOVE PLUS iM》（爱花）、《LOVE PLUS iR》（凛子）。3个版本的统一售价为600日元。另外，本次KONAMI还宣布，iPhoe/iPod touch版的《LOVE PLUS》并不对海外进行配信，将成为日本宅男们的“专属宅物”……

说起来，《LOVE PLUS》只是一款很普通的恋爱类游戏。其最大的特点，便是利用了DS的内藏时钟机能来模拟真实时间制的生活。通过时间上的早晚、季节的变化，让玩家体验到与现实世界中的女友天天相见的恋爱感受。另外，根据玩家的游戏时间，与女友在一起时的剧情内容也会发生改变，这一点令众多宅男深陷其中，不能自拔……

iPhoe/iPod touch版的《LOVE PLUS》，有别于DS版。据KONAMI表示，这3个版本均为角色相关的移植，而不是讲述DS版的游戏内容。也就是说，下载到的《LOVE PLUS》不是像DS版那样的游戏模式，而只是单纯的某一个女主角。而剧情对话方面，KONAMI也强调，将会是iPhoe/iPod touch版完全原创的内容。

说到这里，相信大家一定会对iPhoe/iPod touch版《LOVE PLUS》的内容很感兴趣吧，下面来就来看看其主要模式。iPhoe/iPod touch版的《LOVE PLUS》主要模式就是“交流”。进入游戏后，屏幕上会出现女主角的画像，此时点击女主角，就会出现对话了。本作同样是利用了iPhoe/iPod touch的时钟机能，根据时间上的变化，来改变女主角的对白。（不知道，触摸的部位不同，会不会有特别反应呢……）

根据KONAMI公布的游戏实际运行影像来看，iPhoe/iPod touch版的《LOVE PLUS》在画面表现上得到了大幅强化，角色的表现方式与DS相同，都是采用了3D手法。通过针对iPhoe/iPod touch的解析度与描绘能力进行调整后，3位女主角变得更加真实了。另外，本作也为对应iPhoe 3GS进行了更加细致的调整，比起iPhoe 3G来说，3GS的画面轮廓更加柔和，画面质量也是进一步提升。

除了画面之外，声音方面自然也是重点。不过，游戏初期收录的声音并不算多。KONAMI的解释则是，日后将会陆续推出新的声音以及衣装等各自追加服务（果然是邪恶的骗钱计划……）。

iPhoe/版的《LOVE PLUS》最大的特点，便是追加了全新的AR机能。这个机能具体的使用效果是：拍摄出将角色与现实的风景相结合的照片！？在使用AR机能后，屏幕上会出现一个四角形的图标，这个图标的位置，即表示女主角所站的位置。然后，利用iPhoe的照相机功能来把带着角色图像的场景拍照片，这样就会将现实的场景与女主角的图像结合到一起了。在拍完照片之后，再将照片资料保存起来……而且，根据场景的不同，角色的表情还会发生变化（比如说，在浴室……），不难想象，这一机能对于日本宅男们的杀伤力会有多大……

iPhoe/iPod touch版的《LOVE PLUS》，在初期配信时，只拥有包括AR系统在内的“基本机能“，而其它的部分都被算作了日后的“扩张内容”……作为所谓的“扩张内容”的第一弹，在今年的夏季就会推出3位女主角的专用服装、声音以及AR图标，另外，还准备追加专用语音闹钟等项目的服务。当然了，正如零羽开篇所说的，这一切都只是一个开始，如果骗钱计划顺利的话，《LOVE PLUS》还会继续发展壮大，直到吸干所有宅男为止……

□文/零羽



←说起本作最大的特色，那就是图中所显示的这个AR机能了。利用这个机能成功的将自己与女主角的照片合成到了一起。

FF13中文化导致日版价格大跌

汉化专递 EXPRESS CHINESE

今年2月份台北电玩展上SE宣布的，PS3超大作《最终幻想13》将于5月份发售官方中文版的消息对国内玩家们无异于一大福音。虽然SE的本意主要还是将目标定位在香港和台湾两个地区的玩家，不过拥有PS3的大陆玩家也对此非常关注。许多原打算购买日版《最终幻想13》的大陆玩家也因此暂停了购买计划，准备等到5月份直接购入中文版——毕竟还是咱方块字看得亲切，何况这可是FF系列的第一款官方汉化作品啊，可谓意义深刻！大概是因为这个原因，大陆的FF13日文版正版光盘价格开始猛跌，如今甚至已经跌到了160元仍乏人问津，可见中文版魅力之大！ □文/北斗



←作为系列第一款官方汉化作品，FF13吸引了大量国内玩家。

《心灵杀手》中文版5月推出

台湾微软在4月的游戏杂志中公开表示，预定今年5月18日发售的XBOX360游戏《心灵杀手》将会进行文字中文化（英文语音）。台湾微软也将在台湾发行限量版，内容除了中文版游戏软件、原文珍藏小说、原声CD、限量特制DVD光盘外，还有限量虚拟宝物兑换卡。



↑在台湾地区推出的中文版也将有限定版套装。

《心灵杀手（Alan Wake）》主要描述畅销恐怖小说作家Alan Wake因痛失未婚妻，来到华盛顿州小镇Bright Falls，展开了一连串离奇的故事。故事开始于他失去爱妻和长做创作灵感后的空虚生活，随后他开始撰写一部有关噩梦的小说，但不幸的是，所有他在噩梦中的所见所闻，不久后都变成了现实。他必须将所有谜团理清，才能避免自己陷入永无止境的恶梦中。

PSP游戏《最后的伴侣》汉化"撞车"

这段时间PSP上一直没有什么新游戏发布，虽然去年一年内倒是相继发售了不少PSP大作，不过总体而言软件数量过少的问题仍然没能得到解决。之前索尼虽然也在官方发言中多次声称将会解决这一问题，不过解决办法目前仍然连影子都看不到。

也正因如此，导致了近期PSP汉化游戏数量的剧减，上期只有一款《天蚕变》，这次也只有一款《最后的伴侣：猫之俱乐部》，而且还出现了汉化撞车的情况。本作同时由两个国内民间汉化组发布了汉化版，分别是游戏饭饭猫之俱乐部和翼の梦汉化组。



→虽然咱们很少接触，这类游戏数量还不少。

游戏是围绕游戏世界中著名夜店"猫之俱乐部"的男接待们展开的女性向恋爱冒险类作品。因为这种GAL类型的游戏本人完全不感兴趣，也就没有对两个汉化版的质量进行比较，好此道的朋友倒是可以去体验一下。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
最后的伴侣：猫之俱乐部	基本完善	游戏饭饭猫之俱乐部
最后的伴侣：猫之俱乐部	基本完善	翼の梦汉化组

口袋妖怪迷宫汉化作品三连发

这期NDS汉化作品的焦点主要集中在口袋妖怪不可思议迷宫系列的三个版本上，分别是空之探险队、暗之探险队和时之探险队。本系列是将《口袋妖怪》系列和《不可思议迷宫》系列的特点结合起来的作品，玩家自身也会变成口袋妖怪到不可思议的世界中去探险，而具体变成什么妖怪，会根据玩家在游戏开始时对于问题的回答而定。



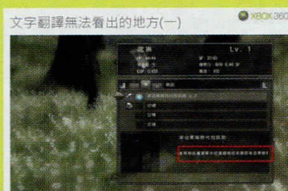
三连发中，任天堂官方最先公布的是时之探险队和暗之探险队，随后才是空之探险队。玩家可以扮演的主人公怪兽新追加了5只，达到了可选19个主人公怪兽的数量；同时在这款游戏里，相对时之探险队、暗之探险队还将追加21种队友型怪兽。这次汉化版的发布一口气全都包圆了，喜欢这个系列的朋友可别错过了。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
索尼克经典合集	基本完善	U2汉化组
记忆之日3	基本完善	有爱人士
口袋妖怪：不可思议迷宫 时之探险队	基本完善	Team Pokepals汉化组
口袋妖怪：不可思议迷宫 暗之探险队	基本完善	Team Pokepals汉化组
口袋妖怪：不可思议迷宫 空之探险队	基本完善	Team Pokepals汉化组

台湾微软汉化团队专访

——在经手过的中文化游戏中，印象最深刻或是曾经遭遇到的最大挑战是？

张 印象最深刻的通常都是挑战最多最难搞的（笑）。真要说的话，大概就是《最后一战（HALO）2》吧，因为这款游戏让我们留下深刻痛苦的印象（笑），痛苦的原因并不是因为加班，而是因为制作过程中无时不在担心最后的中文化的品质是否可以符合玩家期望，每一次修改也不敢确定是不是有放到最后的产品中。大概就是混杂了无奈与无力的工作情绪吧？



再来应该就是刚开始接手XBOX的时候。一来当时部门人手少，3个人要负责所有事情，非常辛苦。二来当时对于家用机平台游戏的开发完全没有经验，很多东西都是从无到有跌跌撞撞的做，还要忙着发各种不同的道歉信函（笑），因为有错要更正的东西实在太多了。

——中文化过程中觉得哪部分是最辛苦之处？

张 最辛苦的大概就是测试过程中繁杂的确认步骤，因为需要测试的东西非常多，但是游戏在开发阶段又随时都在变，如何确认每个需要注意的步骤是件相当辛苦的例行工作。

另外就是必须要面对形形色色不同的游戏开发商。微软自己的商用软件开发有一套明确的流程与规范，很容易就能掌握。但是担任游戏开发的通常是外部的工作室或厂商，每个厂商都有他们自己的一套，要如何去面对这么多不同的厂商，协调并沟通中文化的流程，是件反复且辛苦的工作。有时才刚与前一个厂商协调完，结果后一个厂商又犯相同的错误，甚至同一家厂商不同一批人马、或同一款游戏不同代状况都可能不一样。



不过反过来说，正因为游戏开发的状况多变富挑战性，所以也比一切按部就班的商用软件开发来得有趣多了。虽然有许多辛苦与挑战，不过我们部门中的成员都是对游戏怀有高度热情的"玩家"，所以一路都能坚持下去，信守我们对于玩家的承诺，以全面提供优质的中文化游戏为目标持续努力，也希望玩家能多多支持并给予我们建议与指教。

（编后：关于台湾微软汉化团队的长篇专访连载至此终于正式结束，之前本栏目也有连载过台湾索尼汉化团队的相关专访。尽管各自"效力于两大不同的阵营"，但汉化游戏的工作还是有着很多的共通点，相信大家也都从中体会到了。期待着今后能够看到更多的超大作发售官方中文版，正如5月即将到来的FF13。）

ソラロボ Solarobo それからCODAへ

NINTENDO DS NDS	本刊译名：天空机器人		2010年预定	
	动作角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	卡带	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

四大制作巨头十年一剑之作发表 人类与机器人的冒险年内上演！



操纵机器人进行冒险，讲述人类与机器人精彩故事的全新原创动作角色扮演游戏即将发售了。新作《天空机器人》号称经历了10年的构想，然后又用了3年时间进行制作，真可谓慢工出细活。本作的制作阵容十分强大，以制作《.hack》、《火影忍者》的知名制作人松田洋，对游戏系统制作有着丰富经验的矶部孝幸，擅长动画角色设计的结成信辉以及曾经在《机战》、《召唤之夜》系列中担任机体、召唤兽设计的谷口欣孝等精英齐聚一堂，共同完成本作的开发。为了能让玩家在发售前更形象的感受到游戏世界观的魅力，开发人员特别绘制了大量原画，除了反映居住、服装等直接要素以外，还有描写世界文化、风俗方面的插图。全部算在一起，总数超过1000枚。另外，游戏的开篇动画也请诸位务必关注，开发方对此相当自信。他们表示，尽管游戏构思时间长达十年，但是不会过时，相反还会成为同类游戏中的佼佼者。 □文/零羽

「能笑到最后一刻的人，才是真正的胜利者！」

雷德·萨哈兰
Red Savarin

年龄为17岁的犬人，典型的热血系性格。说话方式有时比较粗鲁，但整体上对人的态度却很温和。在同伴中属于领导型的角色。为了维持生计，抚养妹妹，雷德驾驶着爱机达哈卡，以财宝猎人的身份在世界各地四处展开冒险。

伙伴 谜

艾露·梅莉泽
Elh Melizee
与雷德一起行动的猫人族。性格沉着冷静，善于观察周围的事物，给人感觉十分冷淡。

修克拉·杰拉特
Chocolat Gelato
雷德的妹妹，是个处处都需要人照顾的孩子。年仅13岁，但对飞空艇的操作十分熟悉。

贝鲁加·达米安
Beluga Damiens
出现在雷德旅行中的神秘战士。与爱机萨拉曼迪鲁一起并肩作战，擅长一击脱离战法。

萨拉曼迪鲁
SALAMANDER/009
神秘战士贝鲁加的忠实守护者。其最大的必杀攻击就是隐藏在背部的重型加农炮。

达哈卡
DAHAK-AZI03





↑操作机器人战斗的游戏恐怕为数不多吧。本作中的战斗不仅仅是地面，有时也会驾驶机器人飞上蓝天。

双重动作系统！

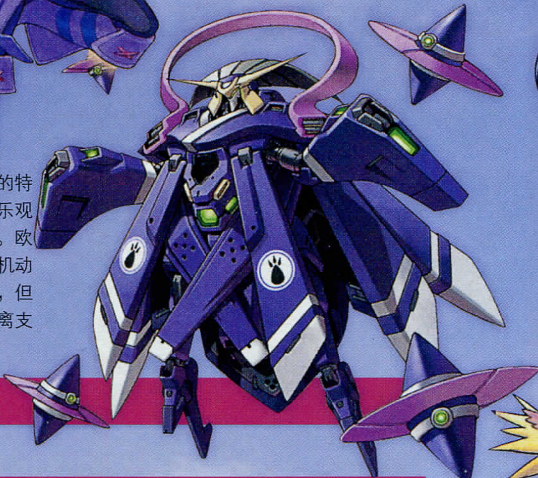
本作的主人公雷德，通常情况下都是乘坐达哈卡来进行移动的，战斗的时候也是由玩家操作达哈卡来对抗敌人。但是，游戏中却存在着一些机器人无法通过，或是无法进入的场所。在这种区域内，玩家就需要直接操纵雷德来展开行动了。在操作机器人的时候，玩家可以投掷巨大的木箱，甚至将敌人发射的导弹反弹回去，而控制雷德的时候则可以操作开关、潜水或是攀爬。

敌



欧贝拉·克兰斯
Opera Kranz

古巴斯的精锐部队中的特务室室长。性格开朗乐观的猫人，年龄20岁。欧贝拉的爱机迪亚马特机动力与防御力都十分低，但火力强大，擅长远距离支援攻击。

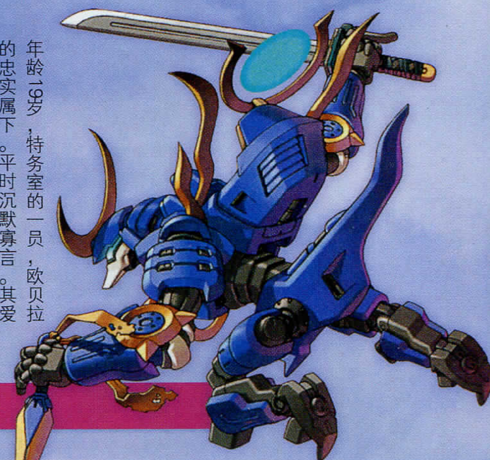


迪亚马特
Tiamat-FL



古莲·扎哈
Gren Sacher

年龄19岁，特务室的一员，欧贝拉的忠实属下。平时沉默寡言。其爱机名为梅菲斯特，主武器是一把巨大的太刀，擅长近身格斗战。



梅菲斯特
Mephisto TA



超级梅菲斯特
Over Mephisto 9MS



欧贝拉的部下，17岁。天然呆的性格让搭档古莲也十分头痛。其爱机超级梅菲斯特是他自己改装后的称呼，比起性能来说更加重视的是外观效果……

卡路亚·纳帕杰
Calua Napage



美露贝尤·米利恩
Merveille Million

古巴斯的参谋兼开发主任，同时也兼任布鲁诺的秘书，年龄29岁。美露贝尤的外表看起来十分成熟，她的经历一直都是个谜。



西巴鲁特共和国最大的猎人组织、古巴斯工会的首领。年龄40岁，犬人。布鲁诺是一个性格狂妄自大，蛮横无理的暴君。身为工会的最高负责人，却在私下勾结恶党为非作歹。

布鲁诺·顿多鲁马
Bruno Dondurma

庆祝CyberConnect2的15周年纪念！松山洋讲述全新原创作品的幕后故事！

DS的玩家们，让你们久等了！

——提起CyberConnect2，给人的印象还是PS系的游戏居多，但这次是选择了DS来推出新作。

松山洋（以下简称为松山） 首先，我想对玩家们说一句，真的是让你们久等了。《天空机器人》这款作品，可以说是CyberConnect2首次为DS专门打造的作品，全新的原创风格一定不会让大家失望的！

——本作是贵社的15周年纪念作品，没想到贵社还是历史悠久的老企业啊。

松山 是啊。今年正好是CyberConnect2设立的第15个年头。记得在15年前，我们会社刚成立的时候，就曾制作过一款与本作题材类似的游戏作品。在15年之后的今天，为了纪念CyberConnect2的诞生，我们确定了《天空机器人》的制作。现在这款具有纪念意义的游戏正在进行最后的调整工作。



用了10年的时间进行构思！

——据说本作的构思长达十年之久，这是真的吗？

松山 哈哈，这听起来很不可思议，但的的确确是真的。我们用了10年以上的时间来构思这款游戏该如何去制作，然后又用了3年的时间来完成制作。说起来还真的是很不可思议呢（笑）。制作一款DS的游戏，用了3年的时间啊，也让NBGI的人等了很久（笑）。

——那么，制作团队也是整整工作了3年吗？

松山 比较严谨的来说，设定方面的工作用了1年的时间，游戏制作花费了2年。另外，在我们最初进行设定方面工作的时候，同时还完成了游戏最初的原型。

——实质上，还是用了3年的时间啊。



松山 虽然说，每个制作人都希望用最短的时间将游戏作品完成，然后尽快的让玩家体验到该作品，但还有个前提，那就是必须要将游戏该完成的部分全部都很好的完成。由于我们花费了3年的漫长时间，所以在这个游戏的开发中又诞生了3款新的主机，真的是很有戏剧性啊（笑）。

——您指的是DS Lite、Dsi和Dsi LL这3款新主机吧。莫非是为了对应这3款主机，而浪费了一些时间吗？

松山 说的没错。比如说，在Dsi发售的时候，我们就想到了为该主机的新机能增加对应的系统。

——是说本作可以对应摄像头吗？

松山 在普通DS上可以正常的享受到游戏的魅力，而使用Dsi来玩的话，也可以发现新的要素。

魅力进一步加强的3位女主角

2010年3月25日至28日期间，在位于东京BigSite所举行的东京国际AnimeFair2010会展上，KONAMI联合GoodSmile公布了《深爱＋》的剩余两名角色“姐崎宁宁”、“小早川凛子”的粘土手办原型。继之前公开了高岭爱花的粘土手办后，这次GoodSmile终于为大家完美呈现三位女主角的新造型。之前谈到的外宿系统是本作核心的主题，而一系列新的要素就是围绕这个主题而产生的。作为制作了恋爱冒险系游戏元祖《心跳回忆》的KONAMI，这次采取了非常认真地态度制作这款游戏。3位女主角意识到要和男朋友展开第一次2天1夜的外宿旅行，因而决定要改变发型。在这里为大家介绍一下魅力倍加的3位女主角的新形象。 ☐文/翅膀





文武双全的完美大小姐
高领爱花

和主人公是相同学年，而且在网球部是搭档。不仅文武双全，长得可爱，性格和家境也都不错。就像是画中描绘的一样，是个典型的大小姐模样。但正是因为她的完美无缺，反而在生活中少了些许朋友的欢乐，周围人都对她保持距离，敬而远之，让她总是感到人情的忽远忽近，使她觉得有点寂寞……

ミノ☆タロ－先生的解说

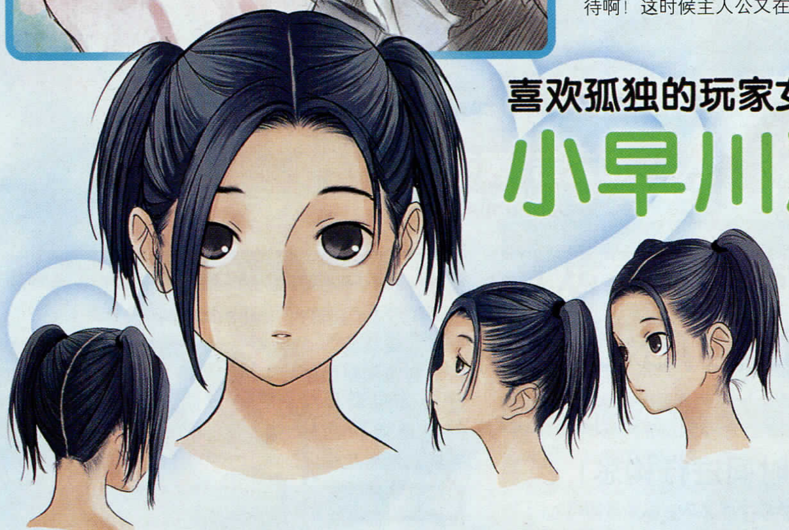
“感觉上像是因为夏天的缘故而留了一个清爽的头发，好像是这么回事吧！但即使不是夏天，头发应该也是会剪的。总之尽管头发短了，但仍然不能让人忘记她的清纯。是吧？（笑）”

←正在和不明生物体战斗？这里究竟是哪里？又是怎么样的情况呢？到底发现了什么？爱花的这个动作像是严阵以待啊！这时候主人公又在做什么呢？



陷入低头沉思中的爱花

喜欢孤独的玩家女孩
小早川凌子





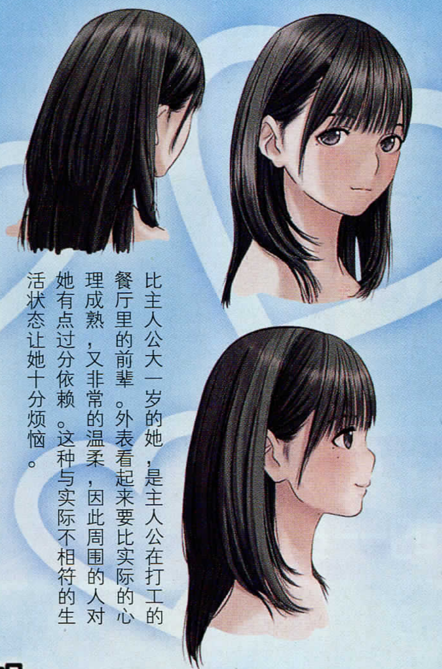
凌子的生活

由于更多地喜欢自己独处，在人们心中的印象不是很好，人际关系一直处于麻烦不断的状态中。当她终有一天向人敞开心扉的时候，又会露出怎样的表情呢？

ラブプラス＋
LOVEPLUS PLUS

NINTENDO DS NDS	本刊译名：深爱+			2010年夏发售预定
	恋爱育成	KONAMI	4800日元	日版
	卡带	1-3人	容量未定	审查预定





比主人公大一岁的她，是主人公在打工的餐厅里的前辈。外表看起来要比实际的心理成熟，又非常的温柔，因此周围的人对她有点过分依赖。这种与实际不相符的生活状态让她十分烦恼。



←泡脚时和老婆婆闲聊的宁宁。卷起裙子后露出的膝盖真是性感呀！看来连老婆婆都抗拒不了她的魅力，表情温和的她是让谁都无法抗拒的。

充满母性光辉的温柔姐姐

姊崎宁宁

ミノ☆タロー先生的解说

“咦？头发变长了？”宁宁这次换成了具有清纯偶像风格的可爱发型，也算是比主人公大一岁的有力证明吧，其实伸出来的刘海才是这次发型的重点。凌子的头发依然保持左右不对称的风格，类似动漫的发型改变了人们对于她的印象，又似乎很适合她魔法少女的称呼。据说本作加入了大量的新发型，难道这就是新发型的一部分？不知大家对于她们的新形象又有怎样的看法呢。



追加大量新事件 夏天的清凉袭来

在本作中添加了右侧“游泳课”的内容，像是特别围绕“夏天”加强的事件。其中最吸引人的要算“和她一起展开的2天一夜的旅行”了。当然，关于夏天的设定可不是一两个事件就能应付玩家的。等到发售的时候玩家就能充分的领略夏天的“风采”了。



↑宁宁在游泳课上会有怎样的表现呢？

制作人内田明理的特别访谈 关于新作崭新要素的超级大公开

《深爱++》对应现实时间的事件大幅增加

——对于新作《深爱++》，制作时又有怎样的概念呢？

内田明理 前作从根本上说是在许多地方是一边探索一边做出的。发卖之后看了玩家的反应逐渐地才了解到“玩家需要的是这样的要素啊！”，“这部分好像没有意义啊！”并且对玩家的希望做出了答复：本作是立足于让每天的生活更充实的概念开始制作的。

——具体来讲，反映在哪些地方呢？

内田 首先RTC（现实时间）活动大幅加强。在前作，诸如运动会之类的过于简单就结束的环节，在新作中进行了修正。此外，在占一天大半时间的学校里增加了事件。这次刊发的游泳课就属于此类的内容。此外还有很多事件追加呢！

一生中只能访问过一次的“最初的外宿旅行”是本作焦点

——在事件中，有没有特别希望玩家注意的东西呢？

内田 那就是“和女朋友一起的最初的外宿旅行”。上次公开的概念画中描绘的就是将要进行两天一夜旅行的爱花出发时的优美姿态。

——是外宿旅行？那又会发生什么事情呢？

内田 这非常了不起。旅行中的时间不是通常的清晨，上午，傍晚和夜晚只4回的行动机会，而是把一天分成全部现实的24小时，以即时的方式享受旅行的乐趣。根据时间段和选择项的不同，把事件进行下去。

——您提到的24小时，该不会连深夜也？

内田 夜里是非常了不得的（笑）。“谁要去关灯呢？”话说出来，心脏也在扑通扑通地跳，现在可不是睡觉的时候啊！白天有白天的事情要忙，旅行时一定要好好放松休息。紧张的时间密度要被别人责备了。

——旅行是两天一夜吗？

内田 我想那是一个界限吧！如果时间更长的话，且不说游戏的问题，就是玩家的身体也要吃不消了（笑）。

各不相同的3位女主人公发型和服装大幅追加！

——这次，3个女主人公以全新的发型发表出来，她们会有怎样的心理变化呢？

内田 这个发型在决定去旅行之后就开始改变了。第一次和男朋友一起旅行，实际上她们也是野丫头，也会思考“出发之前做些什么好呢？”而“换个发型吧！”就是她们最终的结论。

继承前作的存档 众多豪华的奖励

——在本作中，可以继承前作的存档吗？

内田 个人档案，画廊，还有游戏资料都是可以继承的。当然亲密度和短信的声音也包含在内。而且还不止这样，我们针对钻研前作的玩家还会有特别的奖励。其中之一就是可以在“宣传插画画廊”中看到曾经杂志中刊载过，或是店家里面的各种插图哦！

——都是一些前所未见的要素耶，奖励还真是豪华啊！

内田 多数的继承奖励正在准备中，因此希望大家能从现在开始就把“深爱+”玩下去。本作继承人物的名字是可以重新输入的。而且女生喊名字的声音会大幅增加。前作中没有自己名字的人，在本作中也可能会听到哦，还是等到继承存档的时候自己试试吧！

——那么最后向读者说一些话吧！

内田 与她度过的最初的夏天，享受心中无比的炙热。



内田明理，KONAMI著名开发制作人。曾参与制作《心跳回忆》Girl's Side系列。

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

8月份你与可爱的艾鲁猫们有个约会！本篇中将介绍猫猫们在村中的日子，以及小猫猫大探险的详情！喜欢可爱风游戏的玩家们千万不要错过哦！ □文/翅膀





在艾鲁村可以做的事有很多喵~ 成为暖洋洋的猫猫村可爱的一员吧！

让自己的艾鲁大活跃

你的艾鲁猫有可能成为暖洋洋猫猫村的灵魂人物哦

Capcom即将推出的《怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村》是《怪物猎人》首次推出的衍生游戏。游戏的主人公就是在《怪物猎人》中大活跃的随行猫艾鲁（**アイルー**）。一改《怪物猎人》的写实风格，这次的衍生作卖起了萌。在游戏中，玩家能给自己的艾鲁猫起名字，好像还能进行换装来塑造个性猫猫。游戏中可控制猫猫进行钓鱼、种田、打猎等小游戏，还有可爱的小猪噗叽（**ブーギー**）与你的猫猫作伴。随着你在猫猫村生活的时间变久，村庄也会慢慢融入你自己的风格，你的猫猫将成为猫猫村的灵魂人物。除此之外，你还可以邀请朋友们的猫猫来你的村庄做客，一起去打猎、开派对。



→艾鲁猫可以饲养小猪噗叽，图中的它们穿着"回忆条纹衫"和"魅惑粉外套"！

在大杂院悠闲度日

与生活在猫猫村的众多可爱艾鲁猫们邂逅

艾鲁猫们在猫猫村以大杂院（长屋）为中心生活着。他们居住在用村洞建成的房屋，在这里倾听邻居的烦恼、打听一手的情报。积极地和其他猫猫们进行沟通，能够让村庄变得更加和谐哦！长老猫会给你建议、告诉你如何完成任务，如果你偷懒当然也会被他训斥。你会遇到打扮时尚的猫猫，艾鲁猫们也很爱漂亮。

勤政的长老负责你的教育



→懒洋洋的你正被长老训斥，故事是否从长老的告诫开始呢？



←时髦的邻居正对你的打扮品头论足，猫猫也能引领潮流！

爱美之心猫皆有

猫猫村的快乐生活

有很多事情可以做上一整天哦

猫猫可以在村庄附近的农场种植、在矿场采矿、在小桥边钓鱼等等。基本上你可以让猫猫自由的做任何事情，如果周围有需要帮忙的其它猫猫，你不妨发挥一下雷锋精神，跟他一起去矿场之类的地方助人为乐。你和其它猫猫的关系会因此变得更好，如果你的村庄足够和谐，还会有其他村庄的猫猫慕名前来移民哦！仅仅在猫猫村里面就可以靠这些事情打发一整天的时间，猫猫还可以外出打猎，其实是很忙碌的呢！

村中的各种事情都充满机遇与挑战关系到猫猫的未来



→猫猫在矿场里拼命工作！在农场如果照顾偶尔露面的食草兽波波（**ポポ**），没准会得到好处哦！

村公所丰富你的生活

从村公所获取任务，把村庄建设得更加美好

猫猫们因为对人类村庄非常感兴趣，所以也照猫画虎地设置了村公所（**ギルド**）。虽然可以在这里承接各种各样的任务，但解决任务的办法还是只有长老知道。有趣的任务真是让人（猫猫）期待啊！

→在村公所接到新的任务，立刻启程！如果遇到什么麻烦，就去请教见多识广的长老吧！他会为你提供可靠的建议。

任务中遇到困难？长老出谋划策



和朋友们一起到村外进行有趣的探险喵！

《怪物猎人》当然要去狩猎！你的猫猫只要从村公所的接待小姐那里获取了任务，就可以带着村民一起去外面探险哦！探险的主要内容是采集道具之类的，不过猫猫没办法像《怪物猎人》的人类那样打猎。遇到了大怪物，大概只能落荒而逃了。卷轴式的行走方式，也许会让你和《怪物猎人》里面的大怪兽正面遭遇，也有可能会被狗追咬，甚至又被蜜蜂攻击的可能，和朋友们想办法逃跑吧！同伴会提供很多建议给你，保守派、激进派一应俱全，如何克服难关就看你如何抉择了。每只艾鲁猫都有自己的特长，去探险的时候可以有选择的带上适合探险的猫猫。怎么组队也决定了任务是否能够成功的关键哦！成天在安全的村里度日，是否更激发了你想要走出去闯一闯的想法呢？那还犹豫什么？即刻起程吧！

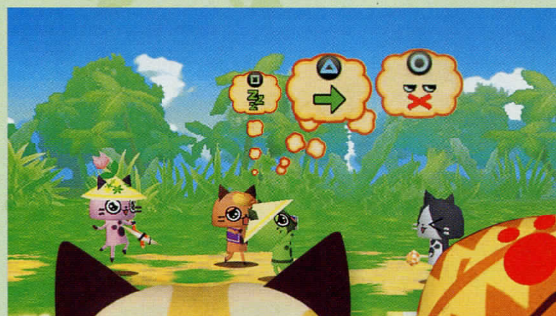




谜一样的指令如山多！

探险途中产生意见分歧，艾鲁猫们究竟想做什么呢？

和朋友一起去探险，"齐心协力"是最重要的。猫猫们的头上会显示出自己的想法，由你来决定采纳谁的建议。这些建议会随着猫猫们的特长有所变化，带谁去探险也需要你仔细思考。尽可能带上擅长探险的猫猫吧！猫猫们有提议前进的，有不想继续完成任务的，居然还有想要睡觉休息的，当然也会有激进的猫猫遇到怪物反而跃跃欲试的。如何统一他们的意见，顺利的完成任务呢？



←探险路上，猫猫们的意见不一致啦！是否要继续前进呢？你拥有绝对领导权！



大家熟悉的怪物变Q版

《怪物猎人》里大家熟知的怪物都被萌化！

阻挠艾鲁猫们探险的，正是《怪物猎人》里面的熟面孔。不但小型怪物挡住了去路，就连强悍的怪物都来欺负猫猫们。到底该如何克服难关完成任务呢？这与你选择的同伴是谁很有关系哦！艾鲁猫们拥有在《怪物猎人》中十分顺手的炸弹箱子，可以用这个强力武器对抗可怕的大怪物。如果半路出现了沉睡中的怪物，该怎么安静的绕过他的领地呢？怪物们虽然变成了可爱的Q版，但杀伤力依然很大，弱小的猫猫们大概只能想办法智取了。



Q版蓝跳跳登场 追杀小猫猫

←当艾鲁猫遇到蓝跳跳，经典场景再现！猫猫们扔出炸弹箱子，是否能够制服蓝跳跳呢？

邀请朋友来你的村庄！

和朋友们的艾鲁猫一起度过快乐充实的日子吧！

本作中，玩家还可以邀请朋友们的艾鲁猫到你猫猫的村庄做客！大家一起劳动一起欢笑，还可以带他们去挑战平时遇到只能掉头就跑的大怪物！乐趣多多，有朋自远方来，不亦乐乎啊！



↑大家聚在一起商量一下，接下来的一天如何度过呢？



→猫猫们也爱玩侦探游戏，大家一起来推理杀害这条鱼的凶手吧！



←客人们到齐了，猫猫要尽地主之仪，带他们四处转转吧！

猫猫的聚会 其乐无穷的一天

猫猫村卖萌吸引玩家眼球！

集合了多种可爱元素的《怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村》打的是萌之大旗，熟悉《怪物猎人》的玩家一定跌破了眼镜，不过这无疑是一款有趣的游戏。一萌萌到底的猫猫村，干脆和Hello Kitty合作，推出了Kiity打扮的艾鲁猫进行大张旗鼓的宣传。轰龙在游戏中也有出场，只是已经被萌化到连轰龙妈都不认识他了。游戏的可爱设定和看似很好上手的操作系统，大概会吸引不少美女玩家。游戏并不是按照真实时间进行，而采取日记的模式一天一天的运行。制作人北林达也先生透露当一天结束的时候，会有有趣的事情发生哦。

PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村		8月（具体日期未定）	
	养成	Capcom	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

试玩座谈会！和平行者游戏魅力揭露！

丰富内容是最大的魅力！

体验者A■各位是都玩到游戏通关了吧，说说各自的感想啊？

体验者B■游戏的内容真的是太精彩了！不仅仅是主线的故事剧情，还有像隐藏的任务或者是道具开发系统等等要素都非常吸引人。另外，在作战指令室中所听到的各个角色的对白也是一大魅力。在玩的时候，我一直在想，这个游戏究竟设置了多少语音对白啊……总之，玩的过程中是感受到了各个各样的乐趣。

体验者C■首先，我在玩的时候就是以"一定要通关"为目标的。所以，在这个过程中，只能非常痛苦的将各个有趣的要素忽略掉，以优先完成通关的目标为主（泪流满面状）。不过，尽管是要优先通关，但我还是尽可能的去探索隐藏要素。总体来说，游戏流程中的要素实在是多的惊人，让人感觉总是还会出现新的要素……

体验者D■我觉得本基地（MOTHER BASS）的育成要素是最吸引人的。相比较起来，通关已经不是那么重要了。比起将游戏通关，我还是想将更多的时间投入到本基地的育成上。结果就造成了其它要素方面几乎没有怎么关注（笑）。

体验者A■本基地的设定也是非常有意思的。我真的没有想到，MGS系列中，居然还有这种要素出现！本基地的利用不仅对游戏的通关有积极的帮助，而且单独来看，也是非常有研究价值的。

体验者B■关于本基地的话题，我们待会再聊好了……你们觉得游戏本篇中哪个部分最有意思呢？

体验者C■与MGS系列的前几作相同，本作最有意思的地方还是主线故事。本作的主线故事，并不是通过一再的追加来提升"容量"的，而是通过很多很多的任务来进行充实的。这些任务单个的游戏时间都不会很长，但都很精彩。而且每个任务都值得玩家去挑战数次。

体验者A■各个任务模式都能很顺利的进行，这真是让人玩的很舒畅。在进行任务时，基本上都能在差不多快过关时，有"恩，打到这里就应该快完成了"的感觉。由此，道具方面也不会出现短缺的状况，在感到差不多快过关时，就可以不需节省的来使用了。另外，由于任务的流程不算长，所以每个任务都可以保持很好的集中力来完成。

体验者D■本作游戏中的BOSS战都被设置成单独的任务，这一点让我觉得很不错。为什么这么说呢，因为一旦要是在BOSS战中败北，那么再从新挑战一遍任务流程，再观看一遍剧情对话……是让人非常郁闷的。但本作中的这种设定却省去了不必要的麻烦，就算是反复的挑战BOSS也不会浪费不必要的时间。能够在这种细微的部分进行改良，这让我对本作的好感度大幅增加。

体验者A■恩，说的没错。在任务模式中，除了使用主人公斯内克之外，还可以使用一般的士兵或是其他的角色来进行。比起身手矫健的老兵斯内克来说，还是用一般兵更有意思，毕竟游戏的难易度提升了不少（笑）。

体验者C■联机对战的时候，每个人也可以使用不同的角色来玩了。这样的设定让游戏的乐趣又增加很多。

最大特色就是联机模式！

体验者B■ BOSS战方面，通过联机协力可以大幅降低难易度，尤其是对于水平不是很高的玩家来说是有很大帮助的。除了BOSS战之外，基本上游戏中绝大部分的任务都可以进行联机游戏。在联机后的任务模式中，敌人的能力会有所增强，而出现道具的稀有度以及过关时的综合评价都不会有所降低，如此一来可以保证玩家们能够非常痛快的来享受游戏的乐趣（笑）。

体验者C■本作的BOSS战方面，可以使用攻击力惊人的火箭炮来对付BOSS。不过，火箭炮的残弹数量极少，而且装弹



METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

PS Portable PSP	本刊译名：合金装备索利得 和平行者		2010年4月29日
	战术谍报	KONAMI	5229日元	日版
	UMD	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

即将于4月底在PSP上发售的《合金装备 和平行者》，讲述了1974年，斯内克在美苏冷战下的中美·哥斯达黎加的全新战斗故事。本作将会采用全新的游戏系统以及表现方式来展现《合金装备》系列独特的内涵。下面这篇特别报道就将以座谈会的形式，通过有幸率先玩到本作游戏的几位体验者的对谈，来让大家了解一下本作的各个特色所在。

□文/零羽

时间还特别长。但是在联机模式下，同伴们同时使用的话，那效果就可想而知了。利用这种方法在短时间内将敌方BOSS击倒，还能大幅提升战斗评价。所以说，在大家一起联机时，绝对要比一个人玩更有意思。

体验者A■ 在进行联机模式的时候，如果参加的玩家水平高低不等的话，低水平的玩家还可以申请“道具补给支援”，而当有同伴被击中倒地后，还可以冲上去为其进行“急救”。总之，多人一起玩的时候，会出现许多单人游戏时绝对看不到的情况。

体验者D■ 在这种系统设置下，即便我被敌人击倒，也可以反复的呼救同伴来救我。（笑）

体验者B■ 在我每次成功解决同伴的性命后，他都会非常客气的对我表示感谢。这让我觉得特别有成就感！

体验者D■ 那你真的是把自己当成救世主了啊（笑）。

体验者A■ 在联机模式的普通任务里，可以采用高水平的玩家在前面开路，让水平比较低的玩家躲在后面跟着前进的行动方式来进行游戏。这对于操作水平不是很高的人来说，也算是一种非常亲切的教学。

体验者C■ 恩。这么做的话，低水平的玩家也同样可以轻松的通关了。通过高手的言传身教，可以让他们也感受到本作游戏的魅力。

语音对话量是系列最高！

体验者A■ 不知道大家是否留意过作战指令室的文件。在任务的开始前，都会展开无限通讯的语音对话剧情。通常这些对话会交代跟任务相关的内容，而在BOSS前的对话，则会告诉玩家该BOSS的特点，并给出建议，帮助玩家成功的解决BOSS。

体验者B■ 我再补充一点，除了上述的内容之外，对话中还会告诉玩家一些地理、历史方面的内容，喜欢相关方面内容的玩家一定好看看。另外，还会出现一些非常搞笑的对白，这对于活跃游戏的气氛产生了积极的影响。

体验者C■ 比如说在利用电车进行移动时，这段空闲就可以来回放一下剧情对白的内容。这样就不用白白浪费时间了。

体验者D■ 说起来，我觉得本作的语音对话量实在是太惊人了！

体验者B■ 恩。从游戏一开始就是大段大段的语音对话。我大概统计了一下，光是作战指令室的语音对话文件，就足够听上9个小时了。而且，除了主人公斯内克之外，当玩家使用其他角色的时候，还会出现该角色专属的语音对话。

体验者A■ 我记得在小岛制作人公布的官网上也时常的更新游戏中收录的语音对话内容。而且，据说在作战指令室的文件中还隐藏着很惊人的秘密！所以，有时间的玩家一定要将其全部听完。我再说一遍，有时间的玩家一定不要忘记要将其全部的内容听完哦。

体验者D■ 就算再重要，你也不至于说两遍吧（笑）。

体验者A■ 就是因为很重要我才要反复的强调嘛！

多姿多彩的任务内容！

体验者A■ 本作游戏中的故事剧情是按照任务制来进行的。除了本篇的“NAIN OPS”之外，与游戏主线剧情没有任何关系的篇外篇“EXTRA OPS”也会有很多。总之，玩家绝对能够感受到本作内容是多么的丰富。

体验者B■ 说到“EXTRA OPS”，这个分量也是很重的啊。不同任务的完成标准也是各异，从射击训练到道具回收……每个种类的任务都让人感到十分有趣。不知你们玩到了什么有意思的任务吗？

体验者A■ 随着游戏的进行，会出现各种非常有意思的“EXTRA OPS”任务。这些任务都是以系列中非常经典的方式来表现的。比如说，我记得有这么一个任务，开始后是一个没有任何人的海岸，但这里却停止一辆公交车……（笑）

体验者D■ 好了，下面的内容我们都知道，你就不要再说了！

体验者B■ 在同一任务中，大家的玩法看来也都不一样嘛。（笑）

体验者C■ 上面的话题先就此打住。总之大家在完成各种任务后，可以有机会得到各种不同的称号。像完成“不杀任何敌人过关”、“全程没有被敌人发现”等条件后都会获得相应的称号。另外，根据击中敌人头部的要点部位的次数以及接近战格斗术“CQC”的成功次数，都会给予玩家相应的称号。

体验者D■ 本作中的称号，不用再等到游戏通关后就能获得了吧？

体验者B■ 恩。在本作游戏中只要达成相应的条件后就会获得称号了。而且，称号的获得似乎还关系到了“英雄度”这一数值的提升。当“英雄度”的数值提升后，本基地中就会出现志愿兵。所以，为了收集称号以及招募更多的志愿兵，玩家在进行每一个任务时，都要想办法去获得高评价。

体验者A■ 质与量，无论是哪方面都需要去考虑的。按照这种思考方式进行游戏的话，就会发现本作中的要素会越玩越多！如果是按照普通的玩法的话，在本作游戏中有许多的隐藏要素都会被错过。在我把本作游戏通关之后，发现游戏中还有很多的任务刚刚出现，再加上之前我为了着急通关而错过的隐藏要素，本作的内容真是空前的庞大啊！

体验者C■ 我记得曾经遇到过一个这样的任务。它的名字全是乱码。

体验者A■ 没错，而且似乎不止一个。

体验者C■ 看来游戏中这样的搞笑任务还有很多……真的是让我感到非常吃惊。

体验者B■ 你们说的这个任务我也玩了。在作战指令室看剧情对白的时候我就觉得不对劲，没想到进入游戏后居然……说起来，这个任务我也是偶然发现的。

体验者A■ 这才是《合金装备》系列的游戏啊。本作中出现的隐藏要素也都是系列经典的设定。

3D以上的表现力！？

体验者B■ 在本作的剧情CG里，大部分都是以2D设定画、静止画来进行表现的。这种表现方式跟游戏的氛围十分融洽！要是跟MGS系列的其它作品来比较的话，3D动画也未必能够有本作的这种特殊表现方式。

体验者A■ 本作中的CG表现方式的确很有特色。首先是收录的设定画的数量，就已经达到了非常惊人的程度。我记得，制作人曾经说过：“为了节约制作时间以及容量，才考虑使用具有特色的2D静止画来表现。”

体验者C■ 在游戏中，CG表现的设定与游戏故事剧情结合的非常紧凑。在执行某个任务中，经常会出现措手不及的状况。在我还没有反应过来的时候，屏幕上突然就出现了按键的选择，根据选择的不同，也会出现不同内容的CG。所以，为了将全部的CG设定画收集到手，同一个任务还是需要反复玩上数遍的。

体验者D■ 2D的静止画加上字幕，还有英文的效果音。从情报量上来看，本作真的是很节约了。即便是从玩家的角度来看，也能够很容易的明白这点。不过，本作却能够很好的做到，让人在集中精力玩游戏之后，再去集中精力的看游戏！MGS是属于对操作方面要求很高的游戏作品，所以玩家在进行游戏时就需要全神贯注的来控制主人公的行动。而故事剧情中穿插的CG剧情则能够很好的调节玩家紧绷的神经，让玩家在看剧情的过程中稍作休息，然后再集中精神继续进行游戏。

体验者A■ 说到MGS，我觉得音效与画面这两方面都是非常不错的。无论是系列中的任何一作，都能够将音效与画面做的很有特色。尤其是画面上所展现出来的效果，与那些单纯强调美感的作品不同，《合金装备》系列的画面总是给人以强烈的特色。

体验者B■ 不是我说，你真的有认真的去看游戏中的画面吗？只要女性角色一登场，你的目光就集中到她身上了吧！

体验者C■ 我记得某人在看我玩的时候，还曾经大叫“太赞了！”……

通过基地培育一流的士兵

体验者A■ 说了这么多，接下来我们是不是该聊聊关于本基地的话题了呢？

体验者B■ 恩，终于该聊到最重点的地方了。本基地这个设施，可以说是将本作中绝大部分的要素都融在了一起。

体验者C■ 恩，说的没错。在本基地中，不断的聚集队员，扩大规模。当规模扩大到一定程度后，还可以自行开发武器或是道具。这样看来，本作中也有不少SLG游戏的要素啊。MGS系列本来就是一款ACT游戏，所以说，我们应该把本基地的设定认为是游戏本篇中的一个附加要素吧。

体验者D■ 不过，实际的感受过本基地的使用情况后就会发现，这个设施可绝不仅仅是游戏中的一个附加要素，要是本作中没有这个设施，那游戏整体就彻底崩溃了。

体验者B■ 开发武器是本基地最大的特色！不过，不能开发对BOSS战的究极兵器、“火箭炮”，这一点是非常遗憾的（笑）。

体验者A■ 关于武器的开发，像暗视眼镜、烟雾弹以及各种榴弹，都是必须通过武器开发才能入手的。

体验者C■ 其实，对于想要高精度的完成任务的玩家来说，本基地所体现的作用才是最为突出的。

体验者A■ 关于本基地的人员分配，才是最有研究价值的地方。根据任务的需要，利用有限的人员，将他们分配到不同的部门，来进行道具、武器的开发工作……

体验者C■ 所以说，人材是非常关键的一个要素。比如在任务中，我就会想尽办法来捕获敌人，劝降他们为我所用。

体验者B■ 有了本基地之后，我在进行任务的时候不再是考虑该如何躲过某个敌人，或是想办法干掉某个敌人。最让人费尽心机的地方在于，该如何把他捕获。（笑）

体验者D■ 以往的MGS中所没有的设定，就是捕获敌人。这次在本作里终于实现了。比起消灭敌人以及躲避敌人，让其昏倒或是行动不能才是更加困难的。

比起剧情，本基地更精彩

体验者B■ 在本基地中，有实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班、谍报班等5个部门。通过将人员分配到不同的部门，可以实现武器、道具的开发、或者是对任务的各种支援效果。

体验者D■ 说到分配的问题，每个人在玩的时候都会有所区别吧？

体验者A■ 我就是非常重视医疗班。将主力人材都分配到了这个部门后，任务中就不会担心体力不足的问题了。

体验者C■ 我还是更加着重于谍报班，对于每个任务都会有更加细致的解说，这对于获得高评价是必不可少的。

体验者B■ 就单单开发道具这一项，每个人的选择也会有所不同。我在游戏序盘中，就开始大量的储备回复道具了。

体验者A■ 回复道具并不是最重要的东西，有机会的话，应该去多储备一些榴弹或是烟雾弹等道具。

体验者D■ 本基地的开发状况是要通过完成任务来变化的。所以说，想要看到开发的变化，就要不断的去完成任务。

体验者B■ 为了建设本基地而不断的去刷任务，然后在玩的差不多的时候才发现，原来故事剧情一直没有发展，大量的时间都用在研究本基地上了（笑）。

体验者A■ 总之，本作是非常值得一玩的作品。各位玩家也一定不要错过哦~

整体的游戏内容极大充实，动作要素与育成要素的完美结合！

《合金装备》联手《怪物猎人》





"怪物猎人模式"中，玩家最多可与4位友人联机作战，共同完成任务，进行狩猎。配合作战增加游戏的乐趣，只能4人联机的设定让猎捕怪物的行动不会过于简单。对付大怪物的时候，孤军奋战肯定不是最好的选择。

联机挑战大怪兽

4月7日下午，PSP新作《合金装备：和平行者》的完成发表会在日本东京召开，小岛秀夫在会上公布了震惊全场的消息——《合金装备》和《怪物猎人》联手，在《合金装备》中推出"怪物猎人模式"。发表会上公开了多张游戏的清晰图片，说服了本想把这个消息当做愚人节余兴节目的人们。这款游戏将于本月底和玩家见面，这次发布的消息可谓是小岛秀夫投下的最后一颗闪光弹。

→轰龙可以说是《怪物猎人》携带版的标志，Snake大叔被轰龙吓坏了，看来还是和朋友联机一同攻击它的好。



轰龙发飙威慑Snake 狩猎能否成功？

轰龙"乱入"《合金装备》 Snake狩猎登陆怪物岛

主人公Snake在《合金装备：和平行者》中出于某种原因，被随行猫带上怪物岛开始狩猎活动。《怪物猎人》中经典的蓝速龙、炎龙、轰龙等怪物，都有可能成为Snake的战利品。游戏中不但有随行猫作为补充弹药等工作的帮手，玩家还可以与朋友们进行最多4人的联机，去猎杀那些较为强大的怪物。《怪物猎人》中的烤肉等有趣的项目在本模式中得到了保留，Snake还可以把军配拿来烧烤，据说有升级效果。玩家在攻击怪物时可采用一些小技巧，瞄准怪物的某个部位进行重点攻击、用麻醉枪使怪物进入睡眠状态，或者投掷闪光弹让怪物晕眩。伤害怪物的某些部位，如切断怪物的尾巴，可能会使怪物失去平衡，从而更容易得手。怪物们也有各自的弱点部位，攻击大型怪物的时候，主攻弱点部位肯定能提升狩猎的成功率。介于某些任务设定为长时间才能完成，游戏中还会分为白天和夜间两种模式。像这种"乱入"式的合作对于《合金装备》并非是首次。《合金装备3》曾与《捉猴啦》进行合作，《合金装备4》中更有《刺客信条》的主人公Altair的出场。Snake本人也在《超级马里奥兄弟：大乱斗》中客串过。两款人气大作的合作，将使这款在本月底于日本发售的游戏更加值得玩家期待（欧版上市时间为6月18日）。



作为你在怪物岛的导游，随行猫爱露时刻跟在你的左右。战斗期间它会负责给你上弹药，看样子它也可以帮你吸引怪物的注意力，方便你的攻击。

随行猫爱露 壮汉的小帮手



《怪物猎人》系列中小型怪物的经典代表蓝速龙

↑随行猫爱露给你帮忙，不过举在头顶的并不是炸弹而是纸箱。

→Snake大叔盯上了蓝跳跳，伏击在一旁观察它的动态。



←随行猫会在你身边提供帮助。给你上上弹药、指指路什么的，壮汉和小猫的组合令人忍俊不禁。

飞檐走壁无人能阻挡

《怪物猎人》式烧烤 能烧的不只是怪物



→Snake坐在《怪物猎人》中的烧烤火堆前，将狩猎到的怪物变成盘中餐！连军配也可烧烤。



←小怪物可以用轻武器三两下就解决，对付这种大怪物就要动用火箭筒等重型武器了。

Snake大叔肩扛火箭筒对付凶猛怪物！

DQM2 DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇JOKER2		2010年4月28日	
	RPG	Square Enix	5490日元	日版
	卡带	1-8人	容量未定	全年龄

《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER2》即将于4月28日发售。在居住了各种怪兽的神秘岛屿上，玩家可以征服作为敌人的怪兽，将它变成自己的同伴一同进行RPG冒险。随着时间和天气的变化，出现的怪兽们也会有所不同，茂密的森林、雪花飞舞的寒冷山岭、一望无际的大草原等等，多变的环境配合昼夜、天气的变化，各种怪兽的出没条件有着多种的组合变化。这样的设定将怪兽探寻的过程也变成一种乐趣。在培育怪兽、进行冒险的同时，玩家还可以通过全方位的联机模式体会到对抗的乐趣。本作中不仅拥有《勇者斗恶龙9》中曾经掀起热潮的擦身而过通信功能，还有可以进行多达8人的淘汰赛的无线联机模式，更有Wi-Fi联机模式下在日本全国范围举行的“世界怪兽冠军赛”每天都等你参加。本篇中主要介绍擦身而过通信的一些战斗模式。让我们一起来看看这个在《勇者斗恶龙9》中大受欢迎的联机对战模式吧。 □文/翅膀

通过擦身而过模式寻找新怪兽！

战斗时如果发现了你没见过的新怪兽，很想弄到手吧！只要在战斗中，发动“寻找攻击”（**スカウトアタック**），就有可能把那只怪兽变成自己的同伴。你最多可以从每个对战的对手那里同伴化一只怪兽。不过请放心，假如自己的怪兽被对方瞄上了，就算被他成功的同伴化，你的那只怪兽本身是不会消失的。通过这样的设计，你就可以在更广的范围里寻找稀有的怪兽，而不用辛苦等待怪兽们出没在千变万化的环境组合里了。



↑发动攻击之后，画面上的百分比就是你把它变成同伴的成功率！

能够保存擦身而过战斗中的对手！



DS中最多可保存8个和你对战过的对手。这个被称为“战斗回忆”的功能可以让你随时随地和这些对手再次对抗。强化自己的怪兽后，可以再来挑战！



←玩家可以随时随地向对手发起多次挑战。

通过联机对战模式强化你和你的怪兽！

1 开始擦身而过的战斗吧！

想要进行擦身而过战斗，只要与你的怪兽组队后，选择“寻找对战对手”就可以了。只要把擦身而过通信模式打开，DS就会自动搜索同样打开此模式的某人。按下B键即可中断联机。



→待机模式下，DS同样能够自动搜索联机的对手。



擦身而过战斗模式中战绩等信息一目了然！

2 擦身而过的人就是你的对手！

对手与你擦身而过的时候，游戏会自动为你们进行联机。当你开始对战，各自的屏幕上就会显示战斗的场面了！和你擦身而过的人，也许就是你和怪兽的下一个对手。就像在游戏中遇到无数的敌人一样，战斗无时无刻不在等待着你。





←↑DS在待机状态下一样可以进行联机搜索，当你翻开DS时，屏幕上就会显示与你相遇的对手，并由你决定开始战斗或终止联机。



3 激动万分的战斗开始了！

一旦战斗开始，胜利就是志在必得的！你的怪兽将与由AI（人工智能）控制的对手进行战斗。而自己的怪兽却可以自由控制哦！通过战斗获得的经验值，可以让你的怪兽学习各种特技和咒文，在下次战斗中会派上大用场。



↑ヒャダルコ将对手冰封了！战斗时你能看到更多精彩场面！



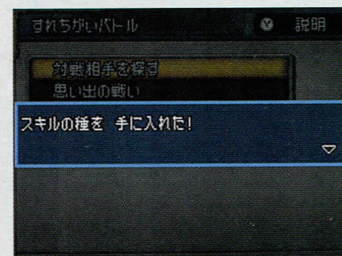
←遭受杀手豹的连续攻击。究竟谁能获胜呢？



4 战胜你的对手可赢得神秘奖品！



当你战胜了对手，就能够获得神秘奖品！不过只有在你对抗他的首次获胜时才有奖品。虽然奖品是随机产生的，你并不能事先预料到能得到什么东西，不过肯定是好东西！



某个神秘奖品到手啦！



NINTENDO DS NDS	本刊译名：创造球会2010 挑战世界		2010年5月27日	
	足球模拟	SEGA	5500日元	日版
	卡带	1–2	容量未定	全年龄

教练的级别也成为比赛能否获取胜利的关键点之一，他们拥有的特殊技能到底能给球队提供多大的帮助？他们将为1个月后即将开始的大战提供怎样的指导，他们是否拥有扭转局势的能力呢？

教练与球探改变球队的养成方式

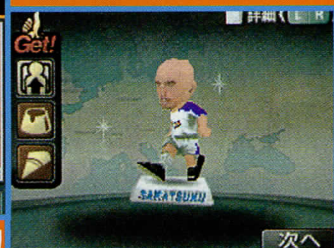
《J联盟 创造球会》系列即将在NDS上推出新作。本作中除日本的J联盟之外，欧洲3大联盟——英格兰、西班牙、意大利等都有出场，是名副其实的“挑战世界”。本作中还特别增加了教练的角色，等级越高的教练拥有越多的技能，当然也会给你的队伍带来更多好处。除此之外，获得新球员的刮刮卡模式、球队和球员的消耗值设置、比赛范围的设定，以及多种有趣的联机模式都会给人耳目一新的感觉。前作中只有两类的球员，在本作中也增加为“普通”、“EX”、“稀有”三种类型。你可以率领穿着自己设计的球队LOGO队服的球队，参加杯赛、联赛，以及挑战赛。球探也可以为你带来强有力的战斗力。在比赛中出场的球员，可用获得的经验值提升自身各种属性，同时还能学习多种技能，每个球员最多能学习3种技能。两大种类的联机方式提供给玩家更多乐趣，新作中加入的Wi-Fi对战模式也将在后面进行详细的介绍。 □文/翅膀

刮刮卡成为获得新球员的新方法！

↑刚刚结束的比赛中将有的名球员任你选择，他将成为你球队的新成员。



本作中球员的获得是在每次大赛之后，以刮刮卡的形式进行的。用触控笔刮开刮刮卡，即将加入你的球队的新成员就在那里等着你。是否能够得到你梦寐以求的优秀选手，就要看你的运气了。



充满神秘感的期待！

教练拥有超强影响力！

本作中出现了率领团队的教练。他们所拥有的技能、特长将对你的球队有着不可估量的影响。当你满足赢得比赛等条件后，教练就会出现了。越是优秀的教练，他出场的条件自然就越苛刻。不过一旦成为你的教练，将来就算有了新的教练，他也还在教练候补的队伍中。你可以在需要他的某些能力的时候，随时让他重新上岗。



你可以根据教练的详细信息来选择教练、国籍、级别、特殊技能，以及可能练成的技能。上了年纪的教练们都会显示还有几年退休，所以你不断需要新的教练补充进来。



教练的各项能力以及教练专属的排行榜！

←教练的能力可在比赛前设置，比赛后他将练成这项技能，其他的教练同样可以发挥已经成熟的这项技能。

比赛内外都将发挥本领的教练技能

教练的技能是教练固有的特殊能力。每个教练最多可以发挥三项教练技能。有对比赛或训练非常有效的多种技能可供选择。根据效果种类，这些技能分成三大种类。战术类、养成类和特殊类。在下表中会对这些技能举例介绍。大家可以事先感受一下教练的强大。

值得玩家注目的各种教练技能！



↑与可以大家共同学习的技巧不同，教练技能是教练自己特有的能力。每个教练都有着不同的技能，并且这些技能不能互相交换。

教练技能的种类

分类	效果
战术	影响着比赛过程。对团队技巧有着提高作用。
育成	影响球员的养成。对球员的成长有正面效果。
特殊	战术、育成之外的能力。大部分技能与球队经营有关。

教练技能举例解说

分类	能力	效果
战术	攻击战术家LV1	延长团队技能效果的攻击类战术
	攻击战术家LV3	团队技能设定为3个以上时，有权减少一项的攻击类战术
	治愈系LV1	可在比赛开始时临时自动恢复精神力
	赌徒LV2	领导权将随比赛的进程变化。比赛失败将加速变化
育成	新人指导LV1	LV1–3新人选手的经验值将提高25%
	老将指导LV2	将LV7–9的球员自信值提升25%
	冷静策略	比赛后的疲劳度将减慢上升幅度
特殊	提升客观度LV1	首页的客观动员数增加10%
	提升动员收入LV2	首页的客观动员收入增加20%

挑战世界

玩家可从42支球队中任选一支，率领这支队伍挑战世界杯。在“创造球会模式”中可以招募你选择的国家和相应的球员。不过在这里无法看到球员的具体能力数值。在与各国的比赛中获胜的话，就能得到隐藏球员或其他奖品。可供选择的球队共有42支，具体国家在右表中全部举出。向世界的强队挑战，证明自己的实力吧！当然这也需要你自己足够强大。所以多多参加比赛，提升自己的能力吧！

←无需参加预赛，你的球队联盟可直接挑战世界。



↑首先选择你想率领的代表队。如果不招募足够的球员，无论哪个国家的队伍都无法在亚洲赛中脱颖而出吧。

挑战世界模式中可选择的代表队		
国名	国名	国名
日本	比利时	瑞典
朝鲜	爱尔兰	巴西
韩国	葡萄牙	哥伦比亚
伊朗	苏格兰	阿根廷
伊拉克	瑞士	智利
卡塔尔	克罗地亚	巴拉圭
沙特阿拉伯	捷克斯洛伐克	乌拉圭
澳大利亚	波兰	科特迪瓦
英格兰	塞尔维亚	加纳
法国	希腊	尼日利亚
德国	罗马尼亚	喀麦隆
意大利	俄罗斯	南非
西班牙	土耳其	墨西哥
荷兰	丹麦	美国



率领各代表队向胜利进发

率领你的代表队拿下世界杯！





终于冲到球门了！

↑32个国家分成8组，3局2胜制。获胜后则可进入16强的淘汰赛。

决胜负的淘汰赛！







使用“日本魂”购买道具 你的球队将立刻变强！

在这个模式下，玩家可以使用“日本魂”购买各种强化道具。需要注意的是，道具只在购买后的一场比赛中有效。什么时候购买道具也是非常重要的。

强化道具示例	
强化道具名称	效果
射门强化LV1	少量提升全队队员的射门能力
盘球强化LV1	少量提升全队队员的盘球能力
传球强化LV1	少量提升全队队员的传球能力
团队强化LV1	少量提升全队队员的团队合作
截球强化LV1	少量提升全队队员的截球能力
前锋强化LV1 基本	少量提升前锋基本位的所有能力
球门球强化LV1	少量提升球门球员的所有能力
疲劳恢复LV1	少量恢复全队队员的疲劳
排水之阵LV1	下场比赛可获得2倍“日本魂”



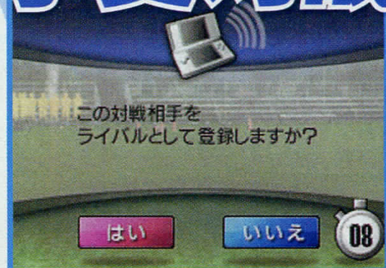
多方法获得“日本魂”

↑除赢得比赛，响应啦啦队的声援，代表队的“日本魂”也会上升哦

Wi-Fi无线联机让玩家享受对战

对战类游戏的联机功能是必不可少的，它能让你和身边的朋友共同享受游戏的乐趣。Wi-Fi联机模式下，可以进行在单位时间内固定场次的“热战Wi-Fi”，这个模式可以为玩家的代表队积累经验值。玩家也可以进行一场决胜负的“Wi-Fi大赛”。而无线联机模式则可以进行擦身而过比赛、任务赛，除此之外还能和朋友交换球员，把自己的队伍变得更强大。在“朋友管理”模式中，能够对Wi-Fi和无线两种模式下的朋友进行管理。两大联机模式让玩家更能体会对战的乐趣。

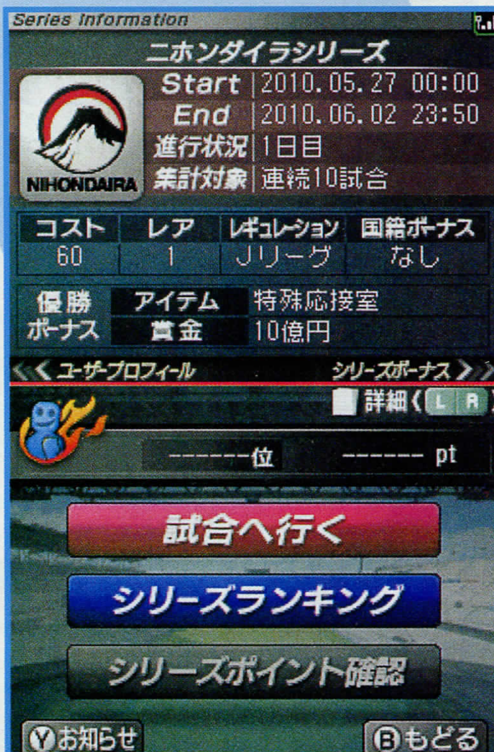




←不但可以与朋友联机，还可以把联机的对方设置为竞争对手。

热战Wi-Fi模式

在这个模式下，玩家可以参加按照一定顺序所举办的系列比赛（比赛名称为“某某系列”），比赛成绩将在全日本范围内进行排名竞争。数值化的比赛结果，将于大约一周的时间（具体时间未定）进行排名处理。系列比赛的详情参见右表。代表队的参赛条件以及新人选手的可使用次数等信息，都由各个系列比赛进行具体规定。选择某些国家代表队，或在队伍中编入相应国籍的球员，在比赛中更有利哦！



↑系列比赛中的对手是随机产生的（有一定几率的电脑对战），所以要获得胜利还需要一点运气。

系列比赛具体特征			
系列比赛名称	条件	国籍奖励	特征
日本大平系列	J联盟	无	按照J联盟规则进行比赛
圣但尼系列	无	法国	对法国选手有利的比赛
威斯特系列	无	德国	对德国选手有利的比赛
西京极系列	仅限日本选手	无	只有日本选手能参加的大赛
马拉卡纳系列	无	巴西	对巴西选手有利的比赛
诺坎普系列	无	西班牙	对西班牙选手有利的比赛
东京三菱系列	J联盟	无	J联盟规则下最高级别的比赛
阿曼多系列	无	阿根廷	对阿根廷选手有利的比赛
温布利系列	无	英格兰	对英格兰选手有利的比赛
等等力系列	仅限日本选手	无	只有日本选手能参加的大赛
阿姆斯特丹系列	无	荷兰	对荷兰选手有利的比赛
圣西罗系列	无	意大利	对意大利选手有利的比赛
驹场系列	J联盟	无	按照J联盟规则进行比赛
国立系列	无	日本	对日本选手有利的比赛
Lille系列	无	无	没有任何限制的最高级别大赛

※国籍奖励——在球队中编入相应国籍的球员，球队整体的得分上线就会增加。

系列比赛的收获超豪华！

每个系列赛都是大约一周的马拉松式比赛，但相应能够得到的好处也是超豪华的。成绩排名靠前的玩家不但可以得到奖金、在“创造球会”模式下使用的道具和抽奖券，还能得到在本模式下提升称号所必要的经验值。

サン・シーロシリーズ

	順位	クラブ経験値	抽選券
順位ボーナス	1位	3000EXP	プラチナ×5
	2位	2000EXP	プラチナ×3
	3位	1000EXP	プラチナ×2
	30位以内	800EXP	プラチナ×1
	500位以内	500EXP	ラッキー×3
参加ボーナス		1000EXP	ラッキー×1

≪シリーズ詳細　ユーザープロフィール≫

↑参加系列比赛所获得的奖励随着排名的变化而变化，500名以内上面就是30名以内，这种设置十分具有挑战性。

球会的称号在变化！

积累经验值，则可提升自己球会的称号。称号变化如右表，称号越高，在“热斗Wi-Fi”模式下球队消耗值及稀有位置都会得到相应的提升，这些提升都会让你的队伍在比赛中处于有利地位！

球会称号变化
传奇
大师级
精英
主力
未来之星
楷模
二流球队
初学者

高 ↑ 等级 ↓ 低



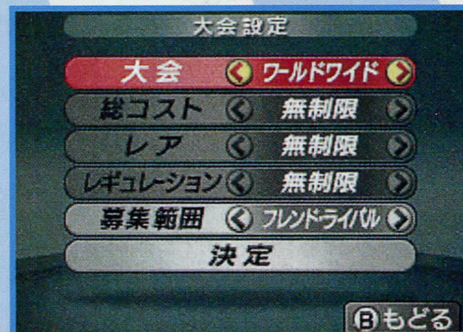
↑在“热战Wi-Fi”模式或“Wi-Fi大赛”模式中积累足够的经验值的话，就能在Wi-Fi的各种比赛中获得好处哦！

Wi-Fi大赛

Wi-Fi大赛模式是一回合制比赛。比赛的范围设定为日本或全世界，也有可以是自己原创的范围。一场比赛结束后，玩家可根据自己的成绩获得相应的经验值。比赛的各项内容都可以手动设置，大赛范围、总消耗值、位置、规则等均可根据自己的喜好设定。为比赛增加更多自主选择权，制定属于你的比赛规则。玩家也可以使用游戏的预设，免去设定的麻烦直接开始大赛。

Wi-Fi大赛可使用的比赛设定			
种类	总消耗值	稀有位置	规则
日本	60	1	J联盟规则
全世界	无限制	无限制	无限制
原创环境	可设定（0-130及无限制）	可设定（0-9及无限制）	可设定（J联盟、限日本选手及无限制）

↓Wi-Fi大赛中可选择与朋友或对手进行比赛。在本模式中，如果想进行多人比赛，可事先更改朋友或对手的最大登录人数。在比赛中获得的经验值，可以让你加快升级的步伐，你的球员的各项数值，也会相应的提高。



年末大作《奴役：奥德赛西行》

游戏演示的剧情从坠毁于纽约的奴隶船开始。Monkey从混乱中逃跑，故事情节把这个四肢发达的粗暴男人和Trip绑在了一起。Trip担当者军师的角色，同时也是关系到玩家性命的小包袱。如果Trip被机器人干掉了，你也没有活路了。不过光是发挥能打斗的本事是不够的，如果不好好思考智取的策略，很容易陷入麻烦当中。Trip会给你提供建议，甚至为敌人设下陷阱，绝对是你杀出重围的重要帮手。例如当Trip设下假目标吸引敌人的注意力，你就可以从背后攻击敌人了。虽然你和Trip的合作是如此重要，但你却无法给Trip下达任何命令。

艰难的战斗更需要智慧！

Ninja Theory曾透露，战斗过程是有相当难度的。即便有了美女军师，玩家还是需要启动自己的大脑，寻找战斗中的技巧。寻找更巧妙的路线，或者避开强攻击力的炮塔。战斗初始你遇到的都是些比较原始的机器人，后期则将出现高级一点的人型机器人或异变型机器人。在人类所剩无几的地球上，你将不断的与种类繁多的机器人对抗。很多机器在你不惊动它的时候是静止的，只要保持在它们周围的圆环形警戒范围外，就可以从它们身边溜走或绕到它们背后进行攻击。

Trip

聪明的群居主义者

来自带给Trip无限家庭温暖的小部落。Trip的头脑不是一般的聪明，控制、利用Monkey护送自己踏上回家之旅。两人之间的紧张关系成为焦点。

「女版三藏依靠智慧重返家园」



棍子是多功能的武器！

作为武器的棍子拥有四种招式：格挡、普通攻击、重攻和扫荡，当然还能出组合招式。棍子的攻击力不可小觑，当头砸下一架机甲是不在话下的。如果找到弹药，棍子就能摇身变成火箭筒。



合作的力量与需照看的人！

↓Trip有个像发卡一样的蜻蜓形状机器人。这个机器人可以观测远方，还能发现大型机器人的弱点。她的智慧与她的装备，是你离不开她的原因。



→你要保护Trip不受机器人的攻击，也可以把她放在安全的地方，自己去附近探路。

华丽惊艳的视觉效果

在视觉盛宴风靡一时的今天，画面效果如果做得不够好，就缺少了一大卖点。这款游戏在重视剧情的同时，对画面也十分考究。荒废的城市被绿色植物包围，雄伟的大树爬上楼顶，绿藤爬满钢筋建筑，看上去奇异而壮观。奇特的布景，色彩斑斓的效果，惊艳的光影处理得也非常夺目。天空的渲染给人空灵的感觉，营造出一个奇幻的世界。战斗场面当然也足够绚丽，视角的自主切换让玩家有更身临其境的感觉。人设的视觉效果也让人眼前为之一亮，强壮的肌肉男和身材卓越的Trip身上都有精细的点缀和配饰，特别是Monkey背后的图案看上去也很有质感。



「另类孙悟空 一百年后大战机器人」

Monkey

四肢发达的独行侠

习惯一个人单打独斗，在满是机器人的世界里能够生存下来，可见他的强壮。Trip给自己戴上头箍后，要是让她有性命之忧，自己也就完蛋了。

Ninja Theory

Ninja Theory预计在今年秋天推出一款以未来世界为舞台的动作类游戏《奴役：奥德赛西行》（Enslaved：Odyssey to the West）。游戏背景设定为150年后的地球，由于机器疯狂猎杀人类，世界几乎回到了原始状态。参天大树将破损的高楼大厦变成丛林。幸存下来的人类一类群居，另一类则依靠自己的力量生存着。玩家控制的主人公名叫Monkey，武器是一根棍子，而由AI控制的同伴Trip是个头脑聪明的女孩，她把控制奴隶的头箍戴在Monkey头上，想利用擅长打斗的他送自己回家。不难看出这带着《西游记》的影子。本作除了拥有精美的画面，还很注重剧情的设定，《惊变28天》的编剧Alex Garland被请来编剧，在《魔戒》电影中扮演咕噜姆的Andy Serkis也应邀来给Monkey做动作捕捉与配音。□文/翅膀

PS3 / X360	本刊译名：奴役：奥德赛西行		发售日
类型	Ninja Theory	价格未定	美版
BD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

→通过战神式红球可以升级主人公手中的棍子，升级后的棍子将具有更超群的攻击力。

←战斗过程更具观赏性！攻击视角的多变，给玩家更多刺激体验。



绚丽的攻击场面带来更多视觉享受！

火影最新作「疾风传 羁绊驱动」实现四人忍着小队





在自由任务模式，原作中木叶的忍者几乎全部登场，玩家可以选择自己喜欢的角色或者适合完成任务的人物编成四人小队，是注重外观，还是能力全由你来决定，任务的类型有护卫，追踪，讨伐等任务。根据任务内容，合理选择小队队员也是顺利完成任务的关键之一。

NBGI预定于2010年发售的《火影忍者 疾风传 羁绊驱动》，除了完美的继承原作中丰富的人物和多种多样的忍术以外，和之前发售的所有《火影忍者》系列不一样的是，本作将首次实现多人战斗，玩家可最多可以以四人为一组的方式进行小队战斗。这样一来玩家就更能够体会到战斗的魅力，也更加接近原作的风格，当然一个人游戏也会有不同的乐趣。还以可以通过联机模式和朋友们组成忍着小队一起战斗。有在关注火影漫画的玩家，一定不要错过这次的新作，本作的除了强调小队战斗和四人联机之前，另外一点就是和强大尾兽之间的战斗，通过变化小队的组合，来战胜各种尾兽也是这次游戏中的重点。



忍者小分队对战尾兽！

还有本作的卖点之一尾兽，在原作中强大的尾兽游戏中都会一一登场，想要战胜这些尾兽，就要很好的利用四人小队系统。游戏中，人物各分为攻击、支援、恢复等不同的类型。

↑将巨大的尾兽逼如死角在再进行猛烈的攻击。



→合理安排小队 对敌人发起强势进攻。

←原作中的忍术得以完美的呈现，通过使用各种各样的忍术和队友的配合，对敌人造成大伤害。

合理的安排小队队员对敌人发起强势的进攻

将忍术的精髓完美呈现！



←每个人物都有自己的类型，攻击、支援、回复等等。

虽然在09年底的时候NBGI发售过一款火影忍着，和这次的新作相隔时间并不是很久。但之前的火影，更多的是主要以原作剧情为主的格斗类型，而这次的《NARUTO疾风传》则不同于之前的所有火影，强调了多人战斗以及同伴联机的乐趣。战斗中除了自己攻击之外，还可以与其他队员一起发动“友情联手（**キズナ**连系）”，一旦敌人进入眩晕状态就可以发动，玩家掌握好时机进行攻击，就会给敌人来重创。但是如果发动攻击时机每掌握好，队员和玩家自身就会受到伤害。游戏中丰富的系统和游戏模式，都和之前有了非常大的进化。可见NBGI还是很有诚意的。虽然离游戏发售日还有一段时间，慢慢的我们还会有很多后继的相关报道。各位火影迷和非火影迷的玩家都不妨期待一下。 □文/翅膀

PS Portable PSP	本刊译名：火影忍者 疾风传 羁绊驱动			2010年7月预定
	动作冒险	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
850 北京鼎好	1600 北京报价	1160 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1599 上海报价	1150 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
880 广州报价	1620 广州报价	1500 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PS3手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	320 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	280 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

● 游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年4月30日。本版广告联系电话：010-64472729转401

● 商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

● 消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

在游戏界中你所不知道的No.1大集合

自从游戏机发售的那天起，伴随着本家与第三方厂商的游戏支持，大量的经典与非经典游戏便一个接一个的诞生了。如果是一个赶上上世纪80年代的玩家，一定记得那如火如荼，疯狂展开的游戏大潮。对于那个时代，游戏是新鲜的，是超乎人们想像的东西。而90年代是游戏辉煌的时代，我们见证了一个又一个主机的诞生，又见证了一个又一个主机的衰落，乃至隐退，但那些熟悉的声音，经典的画面，却永远的刻在了我们年轻的记忆里。到现在，你可知道游戏界中这一个又一个的NO.1吗？ □文/翅膀

迄今为止世界上卖出最多的游戏是？6069万套的《Wii Sports》

曾经由《超级马里奥兄弟》保持的4020万套的吉尼斯世界纪录，如今已被《Wii Sports》所超越。截止2009年末，该游戏在全球范围卖出了6069万套（含同捆版）。如此疯狂的销售业绩一定让其他厂商羡慕不已。



←曾在全球范围内引起家庭运动风潮的wii Sports。

发售游戏数量最多的游戏厂商是？NBGI的1762套

从FC时代至今，通过对各代主机的数据进行汇总，原来推出最多游戏软件的厂商竟然是NBGI！不包括同捆版和限量版的话，一共发售1762套。从FC时代走过来的三家历史名社，将FC时代开始发售的游戏综合在了一起，能出过这么多游戏也是理所应当的。排在第二位的是推出游戏1319种的KONAMI。第三位是1068种的世嘉。这三家厂商不仅做家用机游戏，在街机行业也举足轻重。



迄今为止世界上卖出最多的主机？掌机NDS&家用机PS2

基于各社正式发表的公告，截止到2009年3月6日，NDS累计销量突破1亿台。而PS2在2005年11月29日就累计超过1亿台。面对如此庞大的销售数据，甚至有人预言，今后的游戏主机也未必能够超越NDS与PS2普及程度。确实，在游戏性和时代性方面，NDS和PS2确有其独到之处。

日本国内历史最久的游戏厂商是？任天堂创业121周年

历史最久的游戏厂商莫过于任天堂。于明治22年（1889年）创立，今年已经是其成立的第121个年头，这个数字毋庸置疑。任天堂的创始人是工艺家山内治郎，最初经营花札（日本的一种纸牌游戏）和骨牌，直到横井军平的时代才逐渐迎来游戏市场的丰收。值得一提的是，日本帝国宪法也颁布于1889年。



FF系列出场回数最多的召唤兽是？出场10回的希瓦シヴァ



以远古力量协助玩家的召唤兽，是FF系列的代名词之一。然而，其中登场次数最多的当属冰系美女希瓦，她共在10部作品中出场。在最新的13中更是以可以变身为摩托的姐妹造型征服了众多玩家的眼球。仅次于希瓦的是巴哈姆特，共在9部作品中登场。不知道在以后的续作之中，他们还能否将记录延续下去。

在日本员工最多的游戏厂商是？世嘉2918人（2009年4月1日至今）

比较游戏厂商公布的员工数资料，在职员工最多的厂商是世嘉，现有2918人。不仅是家用机的制造，还有街机部分的经营，所涉及的行业非常多，员工数字庞大也是不难想象的，更不用说如今掌机部分的如日中天。

FF系列登场回数最多的角色是？出场12回的希德シド

系列登场回数最多的角色是希德。在2代中以飞船内迷人的技师初次登场，VIII中是温和的学园长，容貌和职业都在不断变化，以各式各样的形态与玩家联系在一起。值得一提的是，在重制版的1代中只出现了个名字。希德算是系列当中的常青树了，不知下一代中他又会化身为……

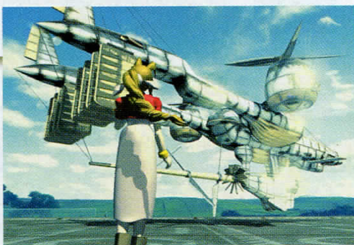
同屏对战人数最多的单机动作游戏是？土星炸弹人10人对战

炸弹人系列算是动作游戏的鼻祖级代表作，直到今天人气依然居高不下。而在土星上发售的《土星炸弹人》更是惊人的达到了同屏10人对战。不过标配土星只有两个手柄，所以准备享受混战乐趣的玩家也要煞费苦心的凑齐手柄才行。



FF系列坐骑最多的作品是？《最终幻想VII》8种

作为在广阔世界里移动的手段，除飞空艇外还有众多的坐骑。系列中陆上坐骑最多的是7代。除了飞艇Highwind，登场的还有バギ和潜水艇。单是陆行鸟方面就有山陆行鸟、川陆行鸟等5种。



在SFC上最先实现3D效果的游戏是？星际火狐

由于在卡带上配备了能强化画面的超级FX芯片，《星际火狐》成为了最早实现3D效果的射击游戏。这款具有划时代画面效果的名作，在当时为玩家带来了3D空间内自由飞翔的感动，如今还有很多玩家用模拟器来重温昨日的感动。

对战人数最多的家用网络动作游戏是？大规模行动（massive action game）256人

大规模行动是一款激起业界风波的网络FPS作品。之前对战人数最多是64人，而大规模行动一下就支持256人对战。游戏是制压战模式（制压战是要对目标制压的同时抵挡对方制压目标的阻止），256人对战十分有趣，在当时，确实掀起了一阵网络对战的风潮。



日本最先搭载Modem的家用机是？PippinAtMark



游戏机搭载网络功能已经成为时下的标准。然而BANDAI（现在的NBGI）发售的PippinAtMark早在1996年就已经具备了此功能，至今已有14年历史。其实在更早的1988年，如果将FC连上适配器，插上通讯卡，也可以使用网络服务，当时很多人已经在用FC经营股票和赌马票，因此FC又被称为"家庭网络系统"（Famicom Internet System），任天堂的实力果然名不虚传。

目前为止价格最高的游戏主机是？PC-E LT售价99800日元（含税）

不算限定版和家电一体型主机的话，NEC发售的PC-E LT是史上最昂贵的游戏机。主机大小和NEC PC-E Core II相同，并能组装光驱。该主机发售于1991年，当时正值日本经济泡沫末期，所以过高的价格也被视为泡沫经济的象征，因为只有富人才玩得起。附带一提的是，作为世嘉土星的互换机之一，搭载VCD、照片浏览、甚至GPS功能的HI Saturn（日立），售价高达15万日元！不过考虑到当时的技术程度，超高的性能也算是物有所值。



拥有最多色彩的主机是？共9色的GameBoy Pocket

除去限定颜色和特殊机种外，发售过最多颜色的主机是GameBoy Pocket。最初只有红、黑、黄、绿、白五色，后又推出了质感极强的银色和金色主机，还有大受女孩子喜爱的粉色和透明紫主机。而任天堂的多颜色理念也一直延续到了今天的NDS上。现在看来，确实起到了很好的促销效果。

首发发售软件最多的主机是？首发25款软件的GBA



GBA于2001年3月21日发售，当天任天堂发售游戏4款，而第三方首发软件竟高达21款。这其中包括：《进化GTA》《恶魔城 月轮》《寂静岭 音乐小说》《科乐美哇哇赛车》《钻地小子2》《洛克人EXE》《秋秋火箭》《超级马里奥A》《转转棒》等。而后来，诸如《口袋妖怪》系列，《逆转裁判》系列，《火炎纹章》系列，《机战》系列，《黄金太阳》等更是将GBA的炙热火焰推至顶点。GBA作为一代经典主机，给刚进入2 1世纪的一群满怀希望与憧憬的人以最大最广阔的想象空间。

←多彩的主机承袭了任天堂一贯的传统，从GBC开始，一直到NDS，历史证明这是个十分明智的决定。其实现在很多主机都引入了多彩营销策略。

最重的游戏主机是？约5公斤的PS3（60Gb型）



在日本国内发售的主机中，最重的要算最初版PS3。由于PS3不仅是一款游戏机，还搭载了蓝光播放功能、照片欣赏和浏览网页等众多功能，所以5公斤的重量也就不难理解了。去年，PS3 Slim发售，重量减少到3.2公斤，相比以前轻了不少。虽说家用机并不强调便携性，但是如此重量的神机仍然算是开了先河！

除去索尼的PS3，重3.9公斤的Xbox，重3.6公斤的Xbox360，以及重3.5公斤的Pippin，也可以称得上是游戏主机中的巨无霸了。

最轻的游戏主机是？任天堂的GBM

GBM的重量惊人的只有约80g，由于它太轻了，甚至可以当作钥匙链。其次，最初版本的神奇天鹅也只有约93g，而Game&Watch众多版本中最轻的只有约63g。虽说游戏机轻，但游戏的质量可是一点都不含糊。看来游戏机重的确实重，轻的也夸张的可以。



初版价格最高的游戏是？100万日元以上《筋肉人 筋肉大奖赛》

中古市场上最贵的游戏就属他了。它有着金灿灿的外表，并且区别于普通版，是特别收录了超人的版本。这个版本可以和已经存在的超人交换。作为游戏大会的赠品，大会的8个得奖者分别指定了超人在内。由于这款特殊版本的游戏全世界上只有8个，因此十分珍贵。恐怕没有人会掏出这个天价去买它吧？当然骨灰除外。

按键最多的手柄是？46键的《铁骑》控制器

2002年在Xbox上发售的《铁骑》专用机台与众不同，它的按键算上摇杆和脚下键共计46个。键盘样式的手柄除外，按键数远多于其他。《铁骑》是一款需要驾驶着名叫VT的巨型机器人的动作射击游戏。同时使用双手双脚，仿佛真的置身于座舱之中，那种身临其境的感受非常美妙。只是面对如此多的按键，想要熟练驾驭也不是一件容易的事！



名字（包括发音）最短的游戏是？蚊

最短的游戏名称是这款叫做《蚊》的PS2游戏。无论从字数还是读音上《蚊》都是最短的名字。本作是一款让你以蚊子的角度冒险的游戏，不过模拟小蚊子吸血不如想像中简单，既要无声攀上人体，又要小心吸取血液，山田家人还会用手和道具攻击蚊子。吸足指定血量即可过关。玩家还要注意自己的体力，如果蚊子被人类追赶的时间过久，也是会晕倒的。而像《街》和《X》之类名字只有一个字的游戏作品却有很多。



↑飞行中，画面会有锁定窗口提示玩家是否可以停靠人体与吸血，也会有心电图提示蚊子人类的警觉心。

第一款被定为Z级的游戏是？Xbox360的《勇闯尸城》



2006年3月CERO（日本电脑娱乐分级组织）改制，把18岁以上对象的游戏定为Z级。而半年后的9月发售的《勇闯尸城》，成为了第一款被定为Z级的游戏。游戏是要在充满丧尸的城市中杀出一条血路逃生。而最新续作将在今年9月2日发售。

同名系列最多的作品是？123个的“SIMPLE 2000 系列”

3PUBLISHER在PS2上发售的“SIMPLE 2000系列”，从2001年开始，直到2008年7月的“SIMPLE 2000Vol.123办公室恋情时间慕~千金侦探~”的发售，总共123部作品，而“SIMPLE 1500系列”也已有104部作品发售。其压倒性的作品数无人能及，而这一情形还在PSP上延续着。无论是1500还是2000，都是赚钱的无上法宝，我想不会有人想把该系列收集完全吧？

游戏化最多的动漫作品是？134部的《机动战士高达》



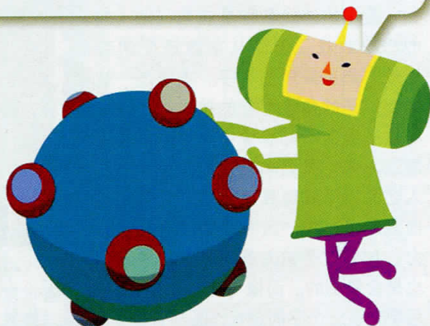
动漫游戏化的有很多，这其中被游戏化最多的当属“高达”系列，一共有134个主题的作品（SD高达等也包含在内，应用软件版，廉价版和街机版除外）。特别是初代《高达》、《机动战士高达 联邦VS.吉翁》、《机动战士高达 相逢在宇宙》、《机动战士高达 一年战争》等都做了不只一款的游戏。《龙珠》系列稍逊，共有51部作品（多平台的算一部，廉价版除外）。从最早FC上的《龙珠 神龙之迷》到《龙珠 大魔王复活》，而最近又有《龙珠Z 爆裂冲击》和《龙珠DS2 突击！红绸军》等发售。

被移植最多的游戏是？6个机种的《伊苏》



人气游戏是经常被移植的。那么，到目前为止，究竟哪款游戏是被最多主机所追捧的呢？那当属动作RPG《伊苏》了。87年作为电脑游戏发售的《伊苏》，以FC版开始，陆续出现在了PCengine，世嘉MARE Ⅲ，PS2，NDS和PSP上，一共六个机种。（如果把在土星上发售的《Falcom 经典》也算在内的话，就是7种了。）今后，真的会有游戏能超越《伊苏》所创造的记录吗？

玩家能够移动的最大的游戏物体是？《块魂》系列中的块



游戏中以数值表示出最大的物体就数它了。其范围内所有东西都可以席卷进来，同时“块”被越滚越大，就成了100-200公里的庞然大物，以大小来决定胜负。但不要忘记了，主人公王子可是只有5公分的超迷你身材哦！（这样的身材居然能滚出那么大的“块”来，王子的力量可不是一般的大啊！）

胸围最猛的女性游戏角色是？胸围2850公分的双叶理保



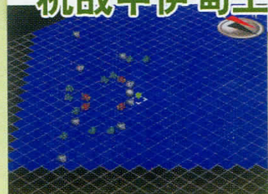
身高48米，被巨大化了的女主角——双叶理保2850公分的胸围真是无人能及啊。这个数值，是把正常情况下理保的身材放大了30倍算出的值。顺便提一下，放大之前的胸围是95公分，原本的身材也足够养眼！此外，春丽的胸围也达到了88cm，不知火舞87cm，海伦娜90cm。

格斗游戏中按键最严格的是哪一招？VF系列中结诚晶的独步顶膝



《VR战士2》中独步顶膝的指令是，脚+防御键（一帧之后放开防御键）。本作的一帧时长是1/60秒，因此就输入的严格来说，没有一款游戏在此之上。据说这个招数是从BUG中衍生出的，因此成了游戏迷口中有名的谈资，你总会从玩家那里听到。

SRPG中射程最远的武器是？机战中伊甸王枪与伊甸王剑的∞



在众多模拟RPG中，以射程最远而自豪的武器当属**イデオン**的伊甸王枪与伊甸王剑。他们的射程居然是∞（无穷远），竟能从地图的一端够到另一端！不只是射程一流，威力也是惊人的，也算是一个bug吧。

最年长的人物角色是？超兄贵系列中的サムソン已有1兆37亿岁。

サムソン是射击类游戏《超兄贵》里的人物。什么？！他竟有一兆37亿岁了！另一个人物**アドン**也是1兆37亿岁，而这两个人所称呼的大哥**イダテン**却只有82亿岁。更有趣的，女主角**ベンテン**只有2岁零3个月大。

成为游戏主角最多的游戏人物是？马里奥



除去街机版和移植作品，由马里奥担任主人公的游戏正好是100部（其中包含了超级马里奥纸牌以及能够在复数人物中进行选择的游戏）。此外，马大叔还在“网球”中客串过裁判，在《大金刚Jr.》中饰演过反面人物。可见马里奥的活跃程度绝对是其他游戏人物所无法比拟的。相信今后会有更多的马里奥游戏与诸位见面。

伤害输出最大的RPG是？超过100兆破坏力的《魔界战记3》



不同的RPG作品，破坏力的参数也有所不同。不过，硬要无视这个差异，只考虑游戏伤害输出的数值的话，在《魔界战记3》中积蓄到满值，使用特殊技，伤害输出是能够达到140兆以上的啊！太猛了！给人以足够的爽快感。这样的破坏力正是玩家所期待的。



热眼激光大对决，冷到扑街的故事~

《喧哗番长》系列的最新作《喧哗番长4 一年战争》早在今年的2月份就发售，不知大家是否都玩过了呢？没玩过的也没关系，下面零羽就来为大家简单的回顾一下这款作品故事内容。在集结了红南地区的不良少年的传统学校、红南高校中，身为主人公的速水勇太以新入生的身份开始了挑战学园NO.1的旅程。除了勇太之外，学园中刚刚入学、年轻气盛的一群新入生，伺机夺取下代番格地位的二年生，以及以有着最强称号的学园NO.1阿久津为中心的三年生，各个集团之间的斗争似乎永远不会终止……本篇漫画，实际上就是以“眼部激光”为题材的恶搞故事。从最开始的误以为是终点，而被眼部激光剃了腋毛的运动员，到被剃掉耳毛后正好听到小MM骂他的老头，以及被无意中剃掉额前头发而让好友认不出来的学生。还有最后的火星人，连它们也没能幸免……看完本篇漫画后才发现，原来究极的眼部激光是要天天充电的~ 口文/零羽

沉思熟虑创奇迹，壮志未酬乃天意，冥冥之中有转机，但愿不再空欢喜……



闯关族的家

致歉声明：本刊270期“攻略人行道”栏目内容《但丁攻略》，流程部分内容经编辑部确认，与A9VG会员惜朝的攻略内容相同，涉及抄袭。在此本刊向原作者致歉，同时已经对相关责任人进行处理。

愚人节的起源：1564年，法国首先采用格里历作为纪年法，以1月1日为一年之始。但一些因循守旧的人却反对这种改革，依然按照旧历固执地在4月1日这一天送礼品，庆祝新年。主张改革的人对这些守旧者的做法大加嘲弄。于是便有人在4月1日给他们赠送假礼品，邀请他们参加假招待会．并当场戏弄那些上当受骗的保守分子。由此，这个举动便流传开来，最终成为了法国流行的风俗。在18世纪初，愚人节的习俗传到了英国，紧接着又被英国的早期移民带到了美国（不知何时起也变成了我国的民俗节日……汗）。

坚持到底，就是胜利！

现在抽出时间来写回函并不是简单的事，毕竟现在离中考已经很近了。明天就是中考100天倒计时正式开始。这个时候就是真正需要努力拼搏的时候了。

咱东莞这地方，地方不大人却不少，6万中考生争3千个优质学位，竞争是非常的激烈，以一考定其一生。所以，怠慢不得也。

在中国的这片土地上，游戏被视为误人子弟之物，而电视游戏，很多人认为那是“小霸王”，而X360、PS3是完全没有这一概念，尤其在这一带，大家都不了解，加之许多人是对此有偏见，因此，这里的电子游戏市场极小。对此小白深有体会，深有感触。小白希望用实际行动来证明，游戏并非坏物品。它的存在，并不影响我的学习生活。为了以后能够光明正大的享受TV GAME的乐趣，如果只能躲在房间里，窝在被窝内才能够玩，我认为，不如不玩。



当然，这只是小白的个人看法，但在我的家庭中，是必须有相对应资本，身份和能力才能够提出相对应的要求。如果无法考上一所不错的高中，是没有发言权的。在我家，如果想要做自己的事，用行动给予证明。很现实对吧？这是当然的，俺爹娘认为这样才能让我们有行动力，不然我姐是怎么考上中国政法大学的呢？（关于我姐，零羽可以到蔬菜汁的攻前，如果那人还记得小白这个读者，当晚就可以收到蔬菜汁所报的梦。）总的来说，用行动证明，you can do it，告诉大人们那不会影响我。

在上次寄去的信里说过，我的PSP变砖，那老板没有办法，在外校的某高手帮小白修好，原来只是小问题。但是不论怎么说，将其留在身边始终会有影响，因此，PSP已经送到了那个高手家中，暂时封机，中考之后再来取回，毕竟，这次考试对于我而言，真的是非常重要。

嗯~虽然现在看着许多次时代大作只能眼红，唉——忍耐一段时间，考好中考之后，就可以名正言顺地用家里的公用电器（电视机）来尽情享乐了！因此，请各位小编们原谅小白未来一百天的空缺，《DR》照买，但暂时将其尘封，中考之后再……

总而言之，先挺过这一百天，考好中考后，才有脸光明正大进家，才有脸光明正大地告诉大家：“我要玩游戏！”

零羽，一百天之后再见！祝众小编身体健康，涨工资，买主机~同时祝小白自己能如愿以偿！

——广东 何振铭

零 小白同学能够下定决心，暂时放弃游戏、封印主机而专心学习，是值得鼓励的。你能够依靠自己的力量去改变现在的生活，更是难得。零羽了解你对游戏的喜爱之情，也了解你现在不得不忍着痛苦放弃游戏的决心。就像你所说的，为了能够光明正大的玩游戏，你必须先要把学业搞定。

我记得自己小的时候，周围的亲戚朋友中也有很多人鄙视游戏，一提到我喜欢玩游戏，他们就千方百计的想尽办法来劝说，总之目的就是一个，让我放弃、远离游戏。但最终我还是坚持了自己的想法，并用自身的行动，向他们证明了我是对的。这其中，吃了多少苦，受了多少罪，没人知道……所以，小白同学也不要忘记，下定了决心也是要付出代价的，如果你不能咬紧牙关坚持到最后，一切都将前功尽弃。

临近清明节，那鸟人（蔬菜汁）肯定非常忙（忙着四处收贡品~），所以想找到他实属不易……但我还是会去试着去问一问的。

貌似话题有点扯远了……小白同学，为了100天之后的最终BOSS战，现在的你，需要努力练级，更换装备，同时修养身心，用最佳的状态去挑战。相信你一定能够战胜最终BOSS，迎来一个HAPPY END的。

零羽能够做到的，也就是在这里对你进行鼓励，剩下的，就靠你自己的努力奋战了。最后，送你一句话，“战士，就是要在逆境中奋起，燃起热血战胜困难！”

各位响应本人号召，奋笔疾书、努力写信的同学们辛苦了（热烈鼓掌~），请继续努力给闯家来信哦~

TNT.A “大妈神殿”久违了~

好久没写信了（其实上次写了至今无回音），最近想抒发一下自己对《DQ9》的无限崇高敬意，以及向“家”里报告一下近况，再顺便练字……

自过年前偶然在电玩店看到汉化版的《DQ9》，我的整个假期就开始属于它了。《DQ9》的战斗系统，游戏流程，画面，无限自由的换装系统都深深吸引了我。目前还在DQ之旅之中，现在是武斗家，50级，可就昨天发生了一件有些悲剧的事情。

昨天，当我看见C君（我的同学）也开始玩《DQ9》，但我意外地发现他竟然是4人一起战斗！我瞬间石化了！我打到爱鲁希昂学院，一直都是孤身一人！而我竟然在玩了《DQ9》那么久之后，才发现竟然可以在最初的时候在酒场招募同伴……然后我的眼角湿润了……回去赶紧找了3个同伴，僧侣、魔法师、战士，然后用存在银行的所有钱来给他们买装备，瞬间积蓄就只剩下1000多了。我泪眼朦胧地看着跟在身后的3个小弟，一时说不出话来。然后就开始练级，至今队伍属于“一强多弱”状态（LV50、LV11、LV14、LV11）

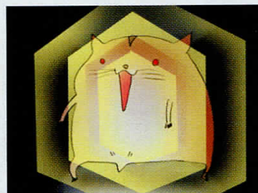
今天跟曹天（红山兄弟会名誉会长）一起，帮他讨伐那个病魔帕……什么来着，然后发现DQ联机就是王道！最终，与他的3个人一起干死了BOSS。还有，早上发现一件事，实在让我心惊肉跳，我当时在与C君联机，刚浴血奋战完，正记录呢，我看见了后窗玻璃后班主任的脸，她向我示意，我立马将机子合起，出去了……我已经做好了相关的准备……在我出去后，她对我说：“让你提醒那谁听课，没让你出来……”（汗！）

好啦，就此罢笔，在达玛神殿的光芒下，我会好好学习滴！加油吧~

——新疆 张智业

首先，我要说，《DQ9》是神作。无论你是不是把它当DQ来玩，它都是一款神作级的RPG游戏。说起来，小张同学玩的似乎晚了一些……不过没关系，神作任何时候都是神作，不在乎玩的时间早晚。（记得《DQ9》刚出的时候，跟翔武、八房一起狂联了一个多月，好怀念啊~）

看来，小张同学肯定是没有接触过《DQ3》了，不然也不会闹出这么大的笑话。你知道吗，敢于从游戏开始就“单刷”的人，都是DQ真饭，都是大师级别的……你要是能“单刷”通关，就真正的成了DQ大师。不过，一般来说还是正常一点的玩比较好（单刷其实是很自虐地~），《DQ9》中的单人模式其实就是为联机做的铺垫，游戏中LV的提升是非常简单的。到了后期，可以很轻松的将一个新建的角色从LV1升到满级。所以像你的这种一高三低的状况，很好解决，去刷金属史莱姆啊，耽误不了半天、一天的时间，就能把队伍平均化……顺便，建议你最好别再上课玩，小心DS被没收哦~



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B 有空儿，常回家看看~

亲爱的小编们，好久不见了，你们好呀！我就是失踪已久的宋汉元同学，由于前段时间学习任务重哇，书店老不来DR，邮票不知夹在哪本书里了，沉迷《LOVE PLUS》爱花卿卿我我（这都是什么乱七八糟的理由……），所以我就没有写回函，在这里要say sorry！

过完年后，我发现电软闯家栏目主持人又走马换将了，从前以恶搞翅膀为人生趣事的某菜汁貌似被从掌机迷转投阵营的零羽代替了。零羽同学啊，你作为一个新来的主持人很不容易啊……先得过风胖子（嘘~）那关，又得过读者这关，咳，作为一名老读者，你只要把这期奖品给我，我就可以考虑让你过关了！就这么说定了！

刚刚考完一模考试，发现一个惊天大消息，《战神3》出了！我怀着万分激动的心情到网上一看，《战神3》全流程攻略视频哇！我怀着十分纠结的心情，既想看，又害怕剧透……最终，我还是被剧透了……现在就只想快点高考结束，去买台PS3还有战神1、2、3。



有个问题想问零羽，那个272期闯家右上角的那个图，就是那个拿着苹果的可爱妹子是哪部作品中的？请一定要回答噢！——山东 宋汉元

失踪已久的小宋同学，欢迎你重新回到闯家（你的自画头像真可爱~）。时间紧，任务重勉强还能算理由，剩下的可就不能算了~顺便，你居然敢跟我的爱花卿卿我我（怒投板砖将你击飞~）。开玩笑的啦~再顺便，咳咳、貌似我本来就是电软的人，只是曾经去掌机迷做过客将而已……

闯家的责任重大，身为家长的我也是……咳咳（不好意思，最近感冒一直没有痊愈~），不说也罢，总之能得到大家的体谅，我就知足了。不过，小宋同学可别犯错误，想要威逼利诱让我交出奖品~呵呵，没那么简单的哦~我还是要顾及其它同学的利益，所以呢，趁着没人看到，我先把奖品收了（众人：扑~）

说到《战神3》，近来编辑部的同事们都把目光集中到了这款游戏上，不过本人对此并不感兴趣（实话实说~）……杂志上的攻略要是觉得不过瘾，你还可以看电击光盘里的影像内容~另外，不是我不好好回答你的问题，那张图片也是我无意中找到的，具体出处不明……（请看我这双诚恳的眼睛~）你要是喜欢，送给你好了~

TNT.C 旧的不去，新的不来~

3月到4月份是很无聊的一段时间了，因为掌机上的好游戏都集中到5月之后了。最令我期待的就是《魔装机神》。SFC原版的我没玩过，而且这次又破天荒的采用了真实机体比例，光看宣传视频就爽得不行了。另外，还有《重装机兵3》，也是不能错过的。

这两天一口气清了卡里的好几个游戏，比如《赛尔达》、《心跳回忆》、《爱相随》、《机战OG传说》等等。除了通关后就删这一老传统外，《赛尔达》不会吹曲子，《心跳回忆》万年光棍也成了删掉的理由。至于《爱相随》，因为我两次与爱花失约，不忍心看她失望的样子，加之每天都带来学校不方便，所以删了。按理说女朋友还是找新的好，起码不会看着屏幕心痒痒。但是中学生谈恋爱在天朝似乎还早了点。最后鉴于卡上已经没多少存货了，我看我还是当几天好学生吧。

——广西 梁华毅

小梁同学~看来你也很期待《魔装机神》了。虽说这款作品的诚意不是很足，没有战斗语音，机体比例也没作调整……好在武器成长系统还是比较有新意，本人也仍然还是会玩的（这就是真饭的悲哀~）。3月、4月份也并非没得玩啊，3月初的《KERORO军曹传说》还有4月初的《世界树迷宫3》都很不错，推荐你玩玩看。

不知你的DS存储卡的容量是多少，反正零羽用的是1G卡，基本上出了新的就得删旧的，养成习惯后也没觉得有什么不好。赛尔达传说的吹笛子其实非常简单，你只要照着系统提示来做就行了，而且在失败后重新练习，练习成功后再正式开始的话，应该都能过去。另外，回想起LOVE PLUS，刚追到爱花后我就把游戏删除了，而且还是连存档一起删掉的~（爱花啊，我对不起你~）



闯关族、讲笑话（冷~）

某日，我同桌让我帮他传一下东西。结果没注意把手指头通到他的脸上，他怒喊道："你敢挠我？"我连忙解释："不可能啊，我刚剪完脚趾甲……"（真人真事）

——辽宁 李驰

我寝室一兄弟对着开着的电风扇吹起，最后他整了一句话，老经典了，"我吹不过它！"——辽宁 刘长春

考官：你能为了公司更多地奉献自己吗？
应聘者：不能。
考官：那对不起……
应聘者：但我能让消费者更多地奉献自己。
考官：好的，你被录用了。

——新疆 王凯亮

狮子和熊各自在树根旁拉了一堆大便，过了一段时间，熊发现有狮子大便的那颗树长得比自己拉过大便的那颗树高，于是它感慨道："狮屎（事实）胜于熊便（雄辩）啊。"

——广西 梁华毅

有个身患重病的人，经过医生们全力挽救，终于奇迹般的复苏了。在他即将出院的时候，负责抢救的医生对他说："先生，你真的是太幸运了！你能够顺利康复都是托上帝帮忙。"听到医生的这番话，这个人说到："原来是上帝救了我！那就是说，我不用付给你们医疗费了……"

——河南 王辉

昨天的头条新闻：傍晚有一尼姑在江边散步，突遇一歹徒劫色……

今天的头条新闻：傍晚发现一群尼姑赶往江边"散步"……

——北京 李浩

272期回函中奖读者：湖北 梅进（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ________
性别 ________
年龄 ________
职业 ________
电话 ________
QQ ________
外号 ________
邮编 ________
联系地址 ________
E-mail ________

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1
2
3

4、"闯关族讲笑话"版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期"期末烤场"哪位编辑的回答你最满意？

□小沛 □北斗 □零羽 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1
2

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到"原装MLB美国职棒大联盟球帽"及"PS2万花筒"。

7、请写出你玩游戏时的作息时间表。

8、请写出你最怀念的一款老游戏吧。

9、N3DS出了，你会立即购买吗？

大话电玩

5月预定发售的官方中文版FF13有何看法？

有无很想接触但一直未接触的系列？

最讨厌的一个系列，写一个就行……

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

你问我答 有问必答

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

龙哥热线

第二百七十四期

每年只有愚人节这一天不说假话剩余364天里每日以胡说八道和戏弄他人为乐当然对象仅限于朋友和同事绝不包括各位读者朋友的龙哥

Q 紧急求救！《战神3》泰坦难度，好容易打到最后通过奥林匹斯之链飞回地狱的三巨头那里，有个巨型三头犬小BOSS，试了无数次都打不过。记得以前普通难度时挺好打的啊，没想到泰坦难度竟然这么变态，每次差不多都只能扯掉一个头，最好的两次到了最终形态，可后面会出那种使大刀的山羊怪，太恶心了，我把魔法用光也发动完变身都不行。打泰坦难度前面的部分也卡了许多次，可就是这个始终打不过，请龙哥明示打法！（北京 Kratos）

呵呵，其实你都打到这了，再多嗑几遍说不定就过了。那个三头犬BOSS就是混沌难度下臭名昭著的“一狗三羊”组合了，在泰坦难度下还是比较好打的，混沌难度下才是让人头疼不已。对付这场战斗，第一形态的时候只有BOSS一个，它会不断吐出自爆犬来，主要就是抓住自爆犬踢回其身上就能造成可观的伤害。注意BOSS一般是连续吐出数只自爆犬来，所以比较好的节奏是抓住第一只踢回后马上后翻抓另一只，这样就能躲过其他自爆犬的爆炸。还有就是有空多用弓箭射它，不要用蓄力，普通的连射即可，虽然单次伤害极小，但是蚁多咬死象。第二形态会召唤出一只羊头怪，第三形态会召唤出两只羊头怪，对付它们，建议更换武器到哈迪斯的钩爪，然后选择灵魂为美杜莎，发动魔法直接将其石化后迅速击杀，否则会很麻烦。再搞不定还可以变身优先击杀羊头怪，三头犬按照之前的打法即可。其实这个战术龙哥是在混沌难度下用的，当初泰坦难度感觉这里也不算太难，不过混沌通用的话，泰坦自然也没问题。基本战术就是这样的了，实际打法还是得看你自己的操作了。另外附带说一句，龙哥个人感觉混沌模式下最难的三场战斗是哈迪斯、一狗三羊和宙斯第三形态。



Q 有个问题一直想不通，那就是一些游戏的版权怎么不是自己游戏公司开发而是让给别的公司开发，比如说007、蜘蛛侠等一些游戏都是索尼旗下电影公司的，怎么不是SCE自己开发而是让给了EA一些公司？难道是SCE技术不够吗？不可能啊！（福建福州 江小明）

其实这个问题并不复杂：游戏往往有一个制作商还有一个发行商，而很多情况下制作商和发行商未必是同一家厂商。比如我们都知道DQ是日本的国民RPG，但是DQ实际上并不是以前的ENIX（或者说现在的SQUARE・ENIX）制作的，像DQ8就是由LEVEL5这个游戏制作小组进行开放制作最后再交由SQUARE・ENIX代理发售的。之所以出现这种情况，是因为善于制作好游戏的小组未必就善于发售游戏，游戏制作重要的是团队的开发和技术能力，而游戏的代理发售更重要的是厂商的物流能力。LEVEL5既可以将其制作的DQ8交给S・E代理发售（当然实际上应该是S・E将DQ8的制作权交给了LEVEL5），也可以像这次这样将其制作的《银河游侠》交给SCE发售，通过这种手段就能够充分发挥游戏制作商和游戏发行商各自的长处取得最大利益。当然，好的游戏制作商总是非常有吸引力的，尤其是对硬件厂商来讲更是如此，而欧美的大型游戏发行商这十几年来更是通过种种手段收购了超多的强力开发小组，形成了数目庞大的游戏系列。至于你提出的电影版权和游戏开发的关系，说白了电影的版权是制片方将其卖给了电影公司，电影公司也只是善于发售电影，并不代表其能制作游戏啊，这完全是两码事，何况索尼的电影公司和游戏方面是分属于不同部门的。关键是各取所长，如果一个厂商想什么都包圆的话岂不是痴人说梦。

Q 有几个MH2G的问题想问一下龙哥：1、祖龙任务怎么开？是不是完成训练所的G级讨伐？2、我想要一个炮王术+高磨的套装或炮王术+防御性能+2的装备，哪个好？我该要哪一个？3、火龙的天鳞太难刷了，龙王系谱都打到吐了都拿不了多少，怎么刷最好？4、还有铠龙的天壳怎么比火龙的天鳞更难拿？最快做什么任务？（广东中山 Unco）

1、祖龙任务的开启方法有多种。一种是G级任务全部完成、训练所G级全部训练以全武器完成，这个难度较高。还有一种是用PSP直接在线下载任务，是集会所的事件任务，条件是达到HR6，这个开启方法比较简单。另外还有一种，据说是把训练所G级训练各打过一次，此后G3星会出现“传说中的黑龙任务”，杀死它后出现“灾难降临”要求杀死红黑龙，完成后出现祖龙。祖龙在P2G里是难度比较高的一个任务，可以考虑使用重弩。2、推荐后者。3、天鳞这个素材确实是2G里著名的“怨念品”之一，想快速刷取的话可以考虑在单机模式下用“强盗流打法”：穿海盗装，技能要学会“剥取名人”和“幸运”，打的时候先断雌火龙的尾巴，在尾巴上剥取2次，要是得到秘棘，就让雌火龙把你猫车；若没挖到，就退任务。或者也可以考虑与人上网联机，4个人一起杀平均4分钟左右就能干掉一头火龙。4、刷天壳的话推荐双黑铠的任务。

Q 1、《生化4》怎么样才能得到那件毛领黑夹克？PS2版里有没有这件衣服？2、《生化4》中最后时，有个铁箱子里捆了个不知名的东西，我怀疑是开始我救的那条小狗，可是我救下艾什莉后又倒回来也只是调查一下而已，难道真的要打死它而不能解开布袋，是否跟射击度有关呢？（广西柳州 韦军）



↑生化4中里昂的这件衣服在游戏中其实是无法获得的。

1、毛领黑夹克？PS2和NGC的两个版本都没有这件衣服。据我所知，当初在开发的早期，设计人员给Leon设计过这件衣服，但是后来考虑到机能问题就取消了，估计当时就已经考虑开发PS2的版本，所以连同NGC的一起改了，因此在正式版的生化4里是没有这件衣服的。Leon的衣服只有3件，最初的皮衣（后来脱掉变成黑色T恤），NGC与PS2都有的RPD警服，以及PS2里才有的白色西装。2、按照地图上的指示，那应该是个卖武器的商人。但是你救不了他，唯一的用处就是当后面的橡皮僵尸接近时，可以利用这家伙挣扎的声音把僵尸引过去，让僵尸露出后背，这样就可以用狙击步枪打掉它背上的寄生虫了。

Q 龙哥有没有玩过《装甲核心 最后的佣兵》？小弟还是比较喜欢这个系列的，大概是因为自己比较喜欢机器人和战争题材方面的东西的缘故吧。我正在玩这款游戏，目前玩到最后的“中枢突入”这个任务了，感觉很难啊，有没有什么好的打法介绍呢？另外，就是有没有隐藏任务或者是关卡之类的？（天津 王钰）

呵呵，这款游戏是多结局设定，根据之前支线选择的不同组合，一共会有多达六种的结局，像你说的“中枢突入”就是其中的一种。这一关建议装备攻击力3200的背部榴弹武器，以及高攻击力的右手EN武器与实弹EO+EN武器强化插件。开始后先沿隧道往左走，注意躲避无人兵器和激光，一直走到底就会进入任务下半段了。之后需要破坏六个动力装置，用3200那个榴弹武器基本上就是一炮一个，搞定之后需要前往迎击ジナイーダ，打ジナイーダ还是老战术，拉开距离后用高攻击力的EN武器打，也可以用导弹牵制其移动，并不算难。隐藏任务是有的，叫做“パルヴァライザー击破”。这玩意儿是终极“排除者”，它有迎击装置，推荐装备攻击力1020、可以4-8弹发射切换的武器腕，再配上导弹+联动。它有一个规律：发射红色射线时会暂时静止不动，趁这个时候近距离切换成8发给它一枪；或者等它用保护罩发射好射线之后的保护罩消失的一瞬间近身来一下。弹药用完后再发射导弹补几下就差不多了。

Q 有几个关于《失落的奥德赛》的问题希望龙哥能帮忙解答一下：1、寻找失散海盗的那个任务，应该上哪去找他们？完成后有没有什么奖励？2、好像还能和一个长着猫耳朵的女孩做任务，似乎是一系列的连续小任务，具体是什么情况？3、建设基地的分支任务完成条件是啥？
（河北秦皇岛 小游）

1、第一次来海贼基地就会开启此任务，注意收集的时候需要塞德在出战的队伍里才行。一共有6名海贼，ロッド在老魔道士の馆的左边廊下，也即回到过去的那个镜子处；オーリー想ケロロンの里，进入后走几步会遇敌，在他被杀死前解决青蛙怪；ゴンディ在ホワイトボア的女王的房间；ニック在バウスの海入口处的断桥处；バーグ在サマン的メインストリート；ジーラ在大地图中央的内海海底，调查一个大量冒气泡的地方就会找到。6个海贼都找齐后能得到魔道 アネーラ和アネーラのリング，以及スロットナッツ。2、猫儿少女的系列任务一共有3个，第一个是在白の广场与她玩捉迷藏，捉到她会得到スロットナッツ；第二个是在艺术家サロン的家门口和她对话，之后去道具店侧门，找到她后得到マナイヤリング；第三个是在Disk 4的运河，与三个小孩对话后到港口的造船厂门前的那条道，调查地上的光点，再回来对话就会得到9个パンドラボックス。3、建设基地是Disk 4才有的支线任务，在中部和某人对话修理钟摆，得到6个ヒヒイロカネ。在建设资材置き场接受协助魔道研究的任务，之后去乌拉ガンガラ的屋找三个魔道胶囊，得到6个仪式のクリスタル。三个胶囊分别在右边走廊的最深处、中间的屋子和秘密洞窟的研究室中。在研究室可以接受放置探测器的任务，共四处，找到后入手8个魔道杖の破片。位置分别是在イプシロン山脉山顶记忆点上方、暗　洞窟的魔物の大广间中央部分的上部、アイスキャニオン入口右侧、古の大废墟空中回廊的记忆点附近。

Q 我刚开始玩360上的《星海传说4》，玩的是日版，请问龙哥这个游戏都有什么版本？比如美版、港版之类的有吗？各版本间有没有不同？有没有中文版？还有，我玩游戏的时候已经出现了好几次死机的情况，是因为盗版的原因吗？有时候是战斗后死机、有时候是看着看着剧情动画屏幕都会不动，这到底是怎么回事啊？因为我现在是直接用盘在玩，如果装到硬盘里后是不是会好一点？
（河南洛阳 关鹏）

360上的《星海传说4》一共有3个地区版本，分别是日版、美版和亚版。日版和美版之间除了分别采用日语、英语语言这个最大的不同之外，人物的外观处理也有一定的区别，日版更日风，而美版更贴近真实。还有，就是美版的配音估计会让许多人都受不了……至于亚版，亚版采用的是英语语音，无法转换成日语。不过亚版可以和日版记录共通，只是角色名有乱码现象，不影响游戏，所以即使玩了日版也可以直接玩亚版而不用重新打。很遗憾，SO4没有中文版。至于你所说的死机问题，并非盗版才有，正版玩家似乎也有许多人都遇到过。死机主要集中在战斗后摆POSE的场面，已知比较有效的解决办法是把XBOX360设置里显示调为720P，虽然这招不是百分之百有效，不过已经算是成功率最高的一种了。至于你所说的观看剧情动画时屏幕不动或是变暗的问题，有可能是因为长时间没有按手柄的缘故，随便按键重新激活即可。

Q 小弟正在玩DS版的DQ6，这次写信过来，是有几个问题希望龙哥能帮忙回答。1、这次的DQ6和之前DS复刻的4代还有5代一样，都追加了一个“中断”功能，可我在使用中发现即便是中断了退出游戏重新读取这个中断存档后也不会消失，除非是重新进行中断记录。这是怎么回事？我玩的是下载的ROM，正版卡会这样吗？还是BUG什么的？2、那个梦见馆和梦告白是什么东东？我在世界各地的书架上调查收集到了许多梦告白，去梦见馆，因为日文水平比较烂，只感觉应该是个联机用的系统？3、我在练职业熟练度，可现在感觉好像是半天都不增加了。一开始还以为是职业等级越高需要的战斗胜利次数越多所以半天没变化，可我去达玛神殿那找左边的人对话才发现竟然根本就没动，这是怎么回事啊？！
（江西萍乡 特瑞）

1、正版卡带也是这个情况，不知厂商是故意为之方便玩家，还是没测出来的BUG，总之是件好事，可以无限S/L了。2、没错，那个就是联机用的。在剧情得到飞空床后，飞到梦世界海中间的大洞处一直往西可以看到山那边的一个房子，绕过去就可以到达擦身之馆（すれちがいの馆）。这里是DQ6的擦身通信要素所在地，可以设定自己的梦告白，和别人通信以收到别人的梦告白，设定自己的梦告白时可以选择形象、出生地、性格、职业、说话方式，然后是自己将来的梦想（只能用假名输入）输好后选择一个梦告白的舞台，这样就设置完成了。进行擦身通信时，一次通信只能与一个人擦身，要连续和多人擦身时每擦一个都要再进游戏重新连接，否则先擦的会被覆盖掉。擦身人数达到10人后，可以进入地下室，地下室内有4个梦舞台，还有一个井，如果通关之前进入，可以收到怪物同伴ベホマン（通关后变成去外面）；擦身人数达到20人后，可以提前进入后面的森林，里面有一只はぐれメタル，抓的方法和抓马的完全一样。据说这两个怪只有在正好10人和20人时才能去抓，否则就要等到通关才行，个人感觉意义不大……3、熟练度并不是单纯的战斗获胜即可，不同区域对玩家角色的等级也有限制，简单来说你高等级的时候去打低等级怪的话，即使获胜也不会增加职业熟练度。游戏后期的地点大部分等级限制都是99，不用担心，中前期的话可以考虑去魔术师之塔，等级限制也是99。

Q 1、我的掌机是NDS，感觉电池使用时间没有说明书上说得那么久啊。如果边玩边充电会不会对机器造成伤害？2、如果掌机长时间不玩，是否应将电池取出，或者说，取出和不取出是不是一样？3、龙哥怎么看待网上所说的任天堂新掌机3DS?
（安徽阜阳 黎雪晴）

1、官方宣传嘛，多少总得“虚夸”一点，而且官方测试的“标准条件”在日常游戏时躲避是不通用的……NDS的话，因为使用的是锂电池，所以边充边玩不会有任何问题，PSP也是一样。2、不用特别取出来，只需注意这类掌机长时间不玩进行保存的话最好不要让电池电量处于满电状态，最好消耗一部分再放置。3、呵呵，已经不是网上传说了，是任天堂官方确认的，只是目前除了一些基本特性之外，具体规格都还未知。龙哥个人而言对3DS还是比较期待的，当然，期待点并不是3DS的裸视3D效果会有多好。说实话，以我对老任的理解来看，它擅长的是创意，而绝非技术，3DS的实际效果能凑合着还行就满足了，关键是任天堂能利用这个性能做出什么不一样的新游戏来，这一点才是关键。

Q 过年新买的PS3薄机，幸亏及时得知FF13要出中文版，本来差一点就要入手日版了，现在正安心等待5月份中文版的发售，第一时间入手预定！虽然游戏还没玩到，还是有几个关于FF13的问题还望龙哥指教：1、听说特典里有个什么FF14的密码，这个有什么用？怎样才能得到？2、听说FF13还有一段3D的广告动画，请问这个是怎么回事？3、在网上查资料的时候还听说这游戏有什么奖杯BUG？这又是什么情况？4、还有就是那个FF13限定的饮料呢？国内能买到吗？我想要收集。
（广东东莞 杨宁）

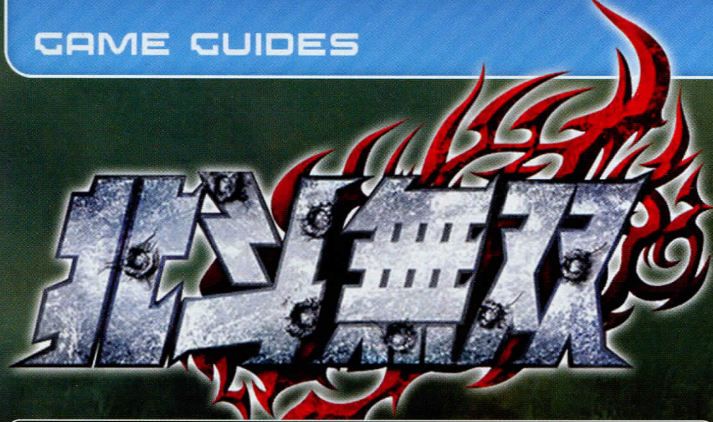
1、你说的密码应该就是“FINAL FANTASY 14 Champion Code”了。可以用它在官网指定页面申请PS3版FF14的内测资格（申请PC版内测资格无需Champion Code）。FF14正式服务开始后，可以用Champion Code在FF14游戏里换取秘密道具。只有在日本发售的第一批出货的封面有Champion Code的标记的日文版FF13才含有Champion Code。中文版应该是不会有了。2、FF13的3D影像是从游戏正篇的影像中选取一部分，以适合立体影像观看为目标重新制作的3D影像，在电影院的大荧幕上可以体验到至今未有过的高画质3D影像。这段3D影像曾经于去年12月23日到今年1月5日在日本全国的TOHOシネマズ电影院作为3D版《阿凡达》正式上映前剧场广告影像，时长大约2分钟。3、FF13的奖杯BUG是指当PS3系统软件版本为3.10时，在游戏标题画面的SPECIAL菜单中安装游戏的XMB主题后需要结束游戏以后重新启动游戏。没有结束就继续游戏的情况下，会发生达成奖杯的解除条件后却无法获得奖杯的情况。同时，没有取得奖杯的存档也无法复原。如果需要再次取得奖杯，就必须读取达成解除条件以前的存盘数据再次达成解除条件。将PS3系统更新到最新版本后就不会遇到这个问题。4、那些特定饮料名为“FF13圣灵药”，于去年12月8日正式发售，一共有16种类的角色罐，分为ver.1和ver.2两个版本，每个版本各有8种角色罐，普通版单价为191日元一罐。此外还有套装版，除了包括16罐不同角色的饮料之外还附赠原创平底杯和唯一序号铭牌，价格为4743日元，这两种都是柠檬风味的微碳酸饮料。另外还有附带迷你手办一共6种的特别限定版，每罐934日元。目前想在国内买到的话希望比较小。



↑套装版虽然价格比较贵，但好在齐全，不知有没有人舍得喝？

Q “勇者斗恶龙”的日文名好像是这么写的吧——“ドラゴンクエスト”，我当初买的卡带上好像就是这么写着的，不过上面还有一行英文，那就是“DRAGON QUEST”，这个应该就是“勇者斗恶龙”的英文名了吧？请问为什么会翻译成“DRAGON QUEST”呢？龙之探索？感觉怪怪的。
（黑龙江大庆 赵云龙）

事实上，DQ的日文名“ドラゴンクエスト”就是英文“DRAGON QUEST”的音译，也就是说人家原本就是这么个意思，所以英文名自然没错的啦。在我国DQ之所以被翻译成“勇者斗恶龙”，是因为如果直接翻译过来的话可就真成了“龙之探索”什么的了，那样的游戏名岂不是比较别扭？还是“勇者斗恶龙”这个名字比较符合我国玩家的审美观（笑），尽管说实话在DQ系列历代作品中真正将龙设定为反面BOSS的其实只有第1代，4－6代的天空系列中天空之城的龙王可是一直都对勇者有着非常大的帮助哦。不过DQ系列前几代作品的美版作品的名称其实并非“DRAGON QUEST”，而是改成了“DRAGON WARRIOR”（屠龙勇士？），可能是为了迎合欧美人的审美观吧。直到最近的DQ8和DQM系列，其美版游戏的名称才正式改回了原本的“DRAGON QUEST”。当然，不止是DQ的翻译，其实系列作品副标题在美版中也会有很大的变化，比如日版DQ8的副标题是“天空、大地、海洋与被诅咒的公主”，但是美版DQ8的副标题却是“Journey of the Cursed King”，翻译过来就是“被诅咒国王之旅”，这都哪跟哪啊……



PS3 X360	本刊译名：北斗无双		2010年3月25日	
	动作过关	KOEI	8190日元	日版
	DVD/蓝光	1-2人	480p	17岁以上

KOEI春季的第一主打作品——《北斗无双》终于登场，这款作品七曜已经游戏了50小时以上，给人的感觉依然是喜忧参半。这完全是一款为北斗饭量身打造的作品，顺便赚取无双饭的钱财。优点是，各种招式和奥义做的很华丽，人物动作细腻，比以前的无双打斗起来感觉生动、丰富，北斗流和南斗流角色的区别明显，北斗流玩的是尽快将敌人打入秘孔突出状态，南斗流则是尽量多使用看破攻击。缺点，手感比较差，人物少而且大众脸多，剧情路线单一而且都是正义一方的，几乎就没有收集要素，非北斗饭不推荐入手。 □文/七曜

各个模式出现方法

模式	出现方法
入门篇开启	传说篇健次郎篇第二话过关
挑战篇开启	传说篇健次郎篇通关
サウンド鉴赏追加	将任意一人的传说篇和幻斗篇斗通关。
个别人物特殊服装开启	拳士选择画面中，光标停留在特定人物的画面上，然后按△键。
人物名称	出现条件
雷伊・白Ver	传说篇雷伊篇通关
健次郎・破服Ver	幻斗篇健次郎篇通关
托奇・病服Ver	幻斗篇托奇篇通关
拉奥・破服Ver	幻斗篇拉奥篇通关

北斗流派和南斗流派招式设计



↑两个流派的明显区别是本作的特色。

本作中最值得一提的设定就是北斗流和南斗流从人物招式、动作、系统上都有很明显的区别，这代表《无双》系列的进步。北斗流讲究的是威力，战斗核心是一击毙命，往往一套连招下来，敌人不死也重伤。而南斗流则是追求行云流水般的流畅攻击，讲究的是速度和出招频率。北斗流应该装备“天魔斗法”这样的技能，在攻击时能使敌人最快进入秘孔突出状态，然后用北斗神拳加以重击。南斗流则应装备“心眼”这样的技能，能够更容易、更频繁的发动看破攻击，尽量使战斗全程都保持在看破攻击发动后的状态。除了北斗和南斗外，玛米亚和杰基属于特殊角色，他们的武器攻击也非常容易使敌人进入秘孔突出状态，然后再用蓄力攻击。

传承奥义与斗气觉醒

这个系统式本作的重中之重，斗气是发动奥义所需的，可以理解为系列传统意义上的无双乱舞。每种奥义所需要消耗的斗气槽数量不同，游戏菜单里有显示，斗气槽最多有8格。在状态画面最左边有一个三格的槽式觉醒槽，这个槽蓄满一格，按R2键就可以发动斗气觉醒，人物的战斗能力会上升，而且打击敌人更容易使其进入秘孔突出状态。如果这时还有至少一格斗气槽有能量，那么按○键就能发动真・奥义，每个人物真・奥义也三种，根据觉醒槽的等级来判断发动哪种。真・奥义对所有杂兵和小BOSS都有一击必杀的效果，对关底BOSS也能造成大伤害。

必练技巧——秘孔突出和看破攻击

这是北斗流和南斗流必须掌握的技巧。使用北斗流或者特殊类型的角色经常能将敌人打成身上带有电环形态的秘孔突出状态，这个状态下敌人会变得很虚弱，此时再用北斗神拳追击会对其造成大伤害。而此时如果用奥义以及真・奥义追击就能够石破天惊的伤害输入。看破攻击时南斗流独有的特技，使用南斗流人物战斗时，会在“敌人趁我方施展通常攻击时进攻”、“我方用蓄力攻击让敌人晕眩”时发生，出现提示后立刻按△键即会发动。只要一边战斗一边及时应对屏幕出现的按键提示即可，看破攻击发动后，玩家的威力、速度、攻击范围和招式都会发生变化，可以说是南斗流必须掌握的战斗技巧。



人物成长的关键——技能点与经络究明图

本作人物没有等级的设定，人物成长完全依靠学习经络究明图上的能力。本作一共8个可以使用的人物，而每个人物的经络究明图上能力的分布是不一样的，但每人除了奥义之外，可以学习的能力类型是一样的，只是分布位置不同。技能又分为增强基本能力、特技和奥义三大种。每种技能都需要不同的技能点数来习得。获得技能点数的方法有：收集打倒敌人后的灵魂，到达150点之后，会获得一次技能点。如果装备技能“天赋の才”则降低达到120点就获得一次技能点数。战场宝箱里面的技能卷轴，有+3和+15两种。还有完成特定任务也能获得技能点，就是每个战场都有的七星任务。另外过关和打败“最强敌”也有技能点数奖励。

↑练满一个角色要不少技能点。

北斗七星任务奖励可刷



↑每完成一个七星任务都有奖励。

在游戏菜单准备画面中，会看见ミッションポイント的选项，查看这个能得知每场战斗要完成的七个任务是什么，反复进入关卡可以刷新，但有些任务是必须完成的。任务分2种：一是带有提示的任务，游戏中出现文字提示，按照提示完成即可。二是无提示的任务，一般为隐藏在地图各个角落的小boss，地图显示为橙色方块。任务奖励不是固定的，可以反复进出关卡准备画面来刷新出自己想要的。不管完成什么任务，都加一颗星，7星加满了任务评价为S。前文提到的“最强敌”会出现在第七个任务中，任务奖励的标题为“死斗の兆し”。在非第一次完成该关卡，并且完成了全部七个战场任务，那么最后BOSS就会变强，将其击败过关后，关卡图标上会有一个击败了最强敌的小人图标。另外全部关卡都达成S级评价会获得一个金牌图标。

全奖杯入手条件

奖杯等级	奖杯名称	入手条件
白金	北斗无双マスタ－	获得其他所有奖杯
铜杯	战いの始まり	ケンシロウ章第一话过关
银杯	传说篇ケンシロウの章をクリア	传说篇ケンシロウ章通关
铜杯	传说篇トキの章をクリア	传说篇トキ章通关
铜杯	传说篇ラオウの章をクリア	传说篇ラオウ章通关
铜杯	传说篇レイの章をクリア	传说篇レイ章通关
铜杯	传说篇マミヤの章をクリア	传说篇マミヤ章通关
铜杯	幻斗篇ケンシロウの章をクリア	幻斗篇ケンシロウ章通关
铜杯	幻斗篇トキの章をクリア	幻斗篇トキ章通关
铜杯	幻斗篇ラオウの章をクリア	幻斗篇ラオウ章通关
铜杯	幻斗篇レイの章をクリア	幻斗篇レイ章通关
铜杯	幻斗篇シンの章をクリア	幻斗篇シン章通关
铜杯	幻斗篇サウザ－の章をクリア	幻斗篇サウザ－章通关
铜杯	幻斗篇ジャギの章をクリア	幻斗篇ジャギ章通关
铜杯	幻斗篇マミヤの章をクリア	幻斗篇マミヤ章通关
银杯	プレイ　r间30　r间	总游戏时间30小时
银杯	10000人击破	敌人累计击破10000人
银杯	北斗神拳で5000人击破	使用北斗神拳击破敌人5000人
银杯	南斗　拳で5000人击破	使用南斗圣拳拳击破敌人5000人
银杯	北斗有情拳で5000人击破	使用北斗友情拳击破敌人5000人
银杯	传承奥义で1000人击破	使用传承奥义或真.传承奥义击破1000人
铜杯	ジ－ドを无双斗舞で击破	传说篇ケンシロウ章第1话使用无双斗舞击破ジ－ド
铜杯	シンを无双斗舞で击破	传说篇ケンシロウ章第2话使用无双斗舞击破シン
铜杯	牙大王を无双斗舞で击破1	传说篇ケンシロウ章第3话使用无双斗舞击破牙大王
铜杯	ジャギを无双斗舞で击破1	传说篇ケンシロウ章第4话使用无双斗舞击破ジャギ
铜杯	アミバを无双斗舞で击破1	传说篇ケンシロウ章第5话使用无双斗舞击破アミバ
铜杯	ウイグルを无双斗舞で击破1	传说篇ケンシロウ章第6话使用无双斗舞击破ウイグル
铜杯	ラオウを无双斗舞で击破1	传说篇ケンシロウ章第7话使用无双斗舞击破ラオウ
铜杯	ユダを无双斗舞で击破1	传说篇ケンシロウ章第8话使用无双斗舞击破ユダ
铜杯	シュウを无双斗舞で击破	传说篇ケンシロウ章第9话使用无双斗舞击破シュウ
铜杯	サウザ－を无双斗舞で击破1	传说篇ケンシロウ章第10话使用无双斗舞击破サウザ－
银杯	サウザ－を无双斗舞で击破2	传说篇ケンシロウ章第11话使用无双斗舞击破サウザ－
铜杯	リュウガを无双斗舞で击破	传说篇ケンシロウ章第12话使用无双斗舞击破リュウガ
铜杯	ラオウを无双斗舞で击破2	传说篇ケンシロウ章第13话使用无双斗舞击破ラオウ
金杯	ラオウを无双斗舞で击破3	传说篇ケンシロウ章最终话使用无双斗舞击破ラオウ
铜杯	ラオウを无双斗舞で击破4	传说篇トキ章第1话使用无双斗舞击破ラオウ
铜杯	ラオウを无双斗舞で击破5	传说篇トキ章最终话使用无双斗舞击破ラオウ
铜杯	レイを无双斗舞で击破	传说篇ラオウ章第1话使用无双斗舞击破レイ
铜杯	ケンシロウを无双斗舞で击破1	传说篇ラオウ章第2话使用无双斗舞击破ケンシロウ
铜杯	トキを无双斗舞で击破	传说篇ラオウ章第4话使用无双斗舞击破トキ
铜杯	ケンシロウを无双斗舞で击破2	传说篇ラオウ章第5话使用无双斗舞击破ケンシロウ
金杯	ケンシロウを无双斗舞で击破3	传说篇ラオウ章最终话使用无双斗舞击破ケンシロウ
铜杯	マミヤを无双斗舞で击破	传说篇レイ章第1话使用无双斗舞击破マミヤ
铜杯	牙大王を无双斗舞で击破2	传说篇レイ章第2话使用无双斗舞击破牙大王
铜杯	アミバを无双斗舞で击破2	传说篇レイ章第3话使用无双斗舞击破アミバ
铜杯	ウイグルを无双斗舞で击破2	传说篇レイ章第4话使用无双斗舞击破ウイグル
铜杯	ラオウを无双斗舞で击破6	传说篇レイ章第5话使用无双斗舞击破ラオウ
铜杯	ユダを无双斗舞で击破2	传说篇レイ章最终话使用无双斗舞击破ユダ

人物特殊动作与解谜设计



↑很多隐藏地点需要攀岩进入。

本作的迷题都相当简单，无非是按R2键爬墙以及按R2键拾起道具投中特定目标和破坏障碍，到达特定位置，游戏中都有提示。游戏中有一种刻有北斗七星标志的墙壁，这个需要用健次郎的奥义——北斗七死星点来解开。有墙洞的地方是玛米亚专用的，还有墙壁有凹壁的地方是雷伊用三角跳可以翻跃的。

无敌战马——黑王、赤兔、松风

不得不说，本作中的黑王和《真・三国无双5》中的赤兔、《战国无双3》中的松风太像了，不管是外表和动作都可以看出是一建模。黑王是本作中唯一的马匹，骑上它对杂兵的撞击全部是一击必杀，只有健次郎的最终话可以使用，而拉奥可以在任何关卡用奥义招出黑王，随意使用。骑上黑王，装备上北斗神拳、南斗圣拳、有情拳之极意，然后去撞杂兵，能有效的刷奖杯和技能点。



↑黑王在本作中对所有杂兵都一击必杀，但对所有的BOSS们无效。

全部技能效果一览（奥义请参见人物部分）

名称	类型	效果
斗气の源	无	可以学得技能
体力上升	自发技能	体力最大值上升
防御力上升	自发技能	防御力上升
攻击力上升	自发技能	攻击力上升
斗气ゲ－ジ上升	自发技能	斗气槽+1
アクション成长	自发技能	招式级别+1、增加攻击指令
传承者レベル上升	自发技能	传承者级别+1
雷光练气	自发技能	部分攻击中可以接蓄力攻击
紫电跳び	自发技能	部分攻击中可以跳跃
疾风の体技	自发技能	部分攻击中可以回避
神速の投げ	自发技能	部分攻击中可以接投技
练气の达人	装备技能	练气攻击所需的硬直时间缩短
防御封印	装备技能	秘孔效果或者斗气状态下敌人无法进行防御
奥义封印	装备技能	秘孔效果或者斗气状态下敌人无法发动奥义
活命秘法	装备技能	站着不动体力缓慢恢复，但防御力大幅降低
柔身防御	装备技能	防御的硬直时间缩短
金刚身	装备技能	能够防御破防攻击
防御の才	装备技能	杀敌数增加防御力上升
绝妙击	装备技能	秘孔效果状态或者斗气状态下持续时间延长
讨空冲舞	装备技能	对于空中的敌人增加伤害
体力の才	装备技能	灵魂点数增加体力最大值上升
滋养の知识	装备技能	回复道具的效果增幅
天赋の才	装备技能	升级灵魂点数所需量减少
临死钢身	装备技能	濒死时防御力上升
临死斗神	装备技能	濒死时攻击力上升
烈空弹	装备技能	远距离攻击的伤害增加
心眼	装备技能	看破攻击比较容易成功
攻击の才	装备技能	杀敌数增加攻击力上升
奥义の极	装备技能	传承奥义造成的伤害增加
传承者の心得	装备技能	斗气槽上升加快
胜利への执念	装备技能	斗气槽自动回复
天魔斗法	装备技能	对敌人造成伤害容易使其进入秘孔或者斗气状态
天眼の护り	装备技能	能防御敌人从死角发动的攻击
猛虎掌	装备技能	对防御的敌人攻击也能造成伤害
南斗圣拳の极意	装备技能	对击破的敌人给予南斗圣拳的效果，不可与“北斗神拳の极意”、“北斗有情拳の极意”同时装备
有情拳の极意	装备技能	对击破的敌人给予北斗有情拳的效果，不可与“北斗神拳の极意”、“南斗圣拳の极意”同时装备
北斗神拳の极意	装备技能	对击破的敌人给予北斗神拳拳的效果，不可与“北斗有情拳の极意”、“南斗圣拳の极意”同时装备
霸者の斗气	装备技能	斗气上升加快
成长の壁	无	为了超越自身必须要突破的成长之壁

开发者鲤沼久史访谈

在这里，借《北斗无双》发售纪念之际，公开对鲤沼制作人的访谈。请他谈谈游戏开发经过和开发过程中的一些牢骚话。除此之外，还会公开以鲤沼为主人公的某漫画的片段！详细内容请看后面。

——全国的《无双》系列迷们、《北斗神拳》迷们最关注的新作，《北斗无双》终于迎来了发售日。

鲤沼 谢谢大家。历经许多波折，大约两年前开始制作的这款游戏，终于迎来了发售的日子，真是松了一口气。

——话说回来，继三国志、战国时代、高达之后，这次是《北斗神拳》。以这么多题材创作的《无双》系列真是深不可测啊。

鲤沼 追求单对多、多对多的爽快感的《无双》，多采用亲和力强的题材。当然也和“这样组合好像很有意思”的游戏认真地做过对比和抉择。另外，《无双》基本上是简单的动作类游戏，就算是按键的连打也能给人带来乐趣。门槛很低，能够接受的题材范围非常广。

——具体来说，令你感到不安的因素有哪些呢？

鲤沼 一个是受众群的年龄。从原作的世界观来看，我最初把受众群定在17岁以上，这是KOEI作品的一次新的尝试。还有游戏的内容、“无武器”的特征等等。究竟该如何解决这些问题，是让我不安的地方。

——那么最后，请跟已经开始玩《北斗无双》，以及正要开始玩的玩家们说点什么吧。

鲤沼 “传说篇”和“幻斗篇”的趣味以不同形式展现，所以无论是《无双》迷们，还是《北斗神拳》迷们都会觉得有趣的。有趣的朋友请一定自己玩玩看。和我差不多年纪的，最近没怎么玩游戏的朋友们，如果能够入手这款游戏，那就太棒了。刚开始玩的朋友们，请一定先玩到播放名曲《把爱找回来！》的游戏阶段。一定会让你心潮澎湃。



大师久违了！来自北斗之父的独家专访！

相信各位最近一定沉迷在《北斗无双》的游戏世界中吧？作为大人气漫画的最新游戏版，《北斗无双》可以说是对原著还原度最高的游戏作品。本期除了有关于本作的彻底攻略外，还特别请到了《北斗神拳》的原作者兼《北斗无双》的监制原哲夫先生，请他谈一谈《北斗无双》在制作过程中的些许秘密，以及他对人设等具体细节的执著。这可都是北斗迷们必看的内容哦！

关于《北斗神拳》×《无双》系列成功合作的过程

最初是听KOEI的鲤沼制作人说的合作的事情。虽然我平时不怎么玩游戏，但对KOEI所出品的《战国无双》系列、《三国无双》系列一直很感兴趣。看杂志和视频的时候就觉得这和自己作品的风格蛮接近的。看广告的时候也有“啊，‘花之庆次’……好像不是哦”这种错觉（笑）。所以见到鲤沼先生的时候就觉得“嗯，把《北斗神拳》交给他应该没问题”。而且从他身上能感觉出一股“我要做”的小宇宙的味道。从我的感觉上来说，肯定还是交给那种有强烈制作意愿的人是最合适的。这样我对做出来的游戏也比较有信心。

虽然，我的作品能在漫画以外的媒介上活跃是很荣幸的事情，但“由谁来制作”其实还是我十分在意的事情。如果制作方不是那么合适，可能会做出不符合我原作的东西，那是我不愿意看到的。我从和制作方碰面的那一刻，对方给我的第一印象就能判断出这个人是不是合适。当然，在碰面之前我就看过一些对方的资料了。制作人本身的个人魅力和制作方给我的感觉都很重要。哪怕是有一点让我觉得不舒服的话，我肯定就不会同意合作了（笑）。

我就对动漫的游戏化并没有反感情绪，一直以来都是如此。而且如果遇到了干劲十足的制作人的话，我非常乐意多多合作。更何况现在已经不是仅在漫画一个平台上就能心满意足的时代了。

所以我现在也抱着能给世界传递些什么信息，并能创作出名留青史的作品的态度在工作着。

比谁都让人费心的健次郎

作为《北斗无双》的监制，为了不破坏各个登场人物原有的感觉，哪怕是再细小的部分，只要是有我要坚持的地方，都会由我负责主要的审查。包括面部塑造、体形、肌肉的形状等等。当然还有《北斗无双》中原创的各个角色的新服装。其中，健次郎的服装曾多次进行过修改。最初服装的背部有龙纹的装饰，但这在《北斗神拳》的荒芜世界里，看上去就像装腔作势，和健次郎的形象不符，所以就被去除了。还有战斗时有点碍事的带扣被去除了，脚上的防护装备被延伸至大腿部分等……虽然都是细微的修改，但为了在表现战斗场面的真实感的同时，能够让人物更帅，我就一边和KOEI商量，一边花费大量时间进行修改。

话虽如此，不知为何健次郎总是最让大家费心。原因嘛，那就不知道了（笑）。最初看到插图和3D建模的时候，拉奥、雷伊和其他配角都非常符合原作的感觉，而且也很帅。比我画的还要帅呢（笑）！不过我总觉得毕竟《北斗神拳》的主人公是健次郎，所以如果他不够帅的话，就会很失败啊。抱着这样的心情进行监制，虽然过程很辛苦，但当看到画面效果的时候，觉得足够帅了。而且能够作出KOEI风格的健次郎，真是太好了。

优质的颠覆

除人设之外的部分基本都交给KOEI了。世界观也根据游戏需要而有一些改变。反正《北斗神拳》问世已经超过25年了。如果要重生的话，干脆做一些新的挑战，而且又能和现在的时代有些融合，感觉挺好的。

以原创故事为蓝本的“幻斗篇”的脚本，也以同样的理由交给他们来负责。内容我也看过了，完全没问题。能够深刻感受到制作人员对《北斗神拳》无私的爱。故事围绕着主线，制作得也非常易懂。

重要的“瞬间”

我认为《北斗神拳》里，男人们对峙着准备开始战斗的“瞬间”非常重要。我想让读者感受到在开始打斗之前，每个角色身上所背负的那种东西，必须让读者有身临其境的感觉。比如说，健次郎的话会在摩拳擦掌的时候发出嘎啦嘎啦的声响，拉奥则会怒目圆睁瞪着对方看之类的。不单单是角色的分配，我想把我自己的想象到的场面也传达给读者。我全身心投入地创作每一个人物，因为就算是配角，任何一个人都与大家的性命息息相关。正因如此，也许即使是只在某一话中出场过的人物，也能给读者留下深刻的印象。制造了这种“瞬间”的感觉，角色就能在读者心里被丰富起来。有喜欢舒杀的人，也有喜欢雷伊的人。还有喜欢希尔的人呢，这可是出场1话就死掉的人物（笑）。好开心啊，作为作者我真是太幸运了。

另外，那些虾兵蟹将的小角色也很有意思。我执意不让杀人的场面显得过于残暴。让这些小角色在临死的时候发出一些稀奇古怪的惨叫声，他们滑稽的死法是减少场面悲惨氛围的手法之一。让他们彻底成为活跃气氛的余兴。我有意识的在向孩子们传达正义感的同时，减少残暴的部分。这也是我非常执着的一点。

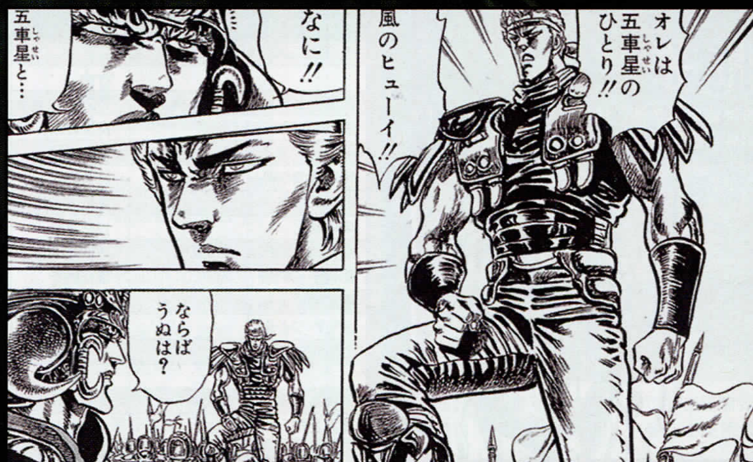
请务必体验这娱乐的集合体

我无法猜测现在的年轻人是如何理解《北斗神拳》的世界的，不过请一定玩一下世界观被重整之后的《北斗无双》。当然《北斗神拳》迷们也一定要玩一下。这是《北斗神拳》的重新觉醒。希望大家在这个有欢笑、有悲伤、有感动的“爱”的故事中得到满足。我并不是很了解其他的游戏，但这绝对是让人回味无穷的……哀伤的故事，在《北斗无双》中得到完美再现。我是真的哭了，唰的一下流下眼泪了。无论从哪种意义上来说，这绝对是娱乐的集合体，敬请期待。

原哲夫 《北斗神拳》原作者

《北斗神拳》在《少年JUMP》上连载是1983年至1988年的5年间。作品以在故事设定中的世界里，用细腻的笔触所创造出充满独特魅力的人物和台词并在亚洲博得了超高人气。在漫画界，提到能够描绘出不拘一格的，充满男子汉气息的人物，非他莫属。





原著经典角色陆续华丽登场！

健次郎

传说篇使用条件：初始既能用
幻斗篇使用条件：健次郎传说篇通关



经络究明图详解

防御力上升	肉体软化	防御力上升	金刚身		防御封印	体力上升	アクション成长	体力上升
天眼の护り			斗争本能		活命秘法			有情拳の极意
防御力上升								体力上升
成长の壁								成长の壁
柔身防御								体力上升
防御力上升								攻击力上升
防御の才		绝妙击	防御力上升	岩山两斩波	アクション成长	讨空冲舞		体力の才
防御力上升	传承者レベル上升	紫电跳び	滋养の知识	体力上升	天赋の才	疾风の体技	アクション成长	体力上升
体力上升	攻击力上升	防御力上升	斗气ゲ-ジ上升	斗气の源	攻击力上升	体力上升	斗气ゲ-ジ上升	防御力上升
斗气ゲ-ジ上升	アクション成长	神速の投げ	临死钢身	防御力上升	临死斗神	雷光练气	体力上升	攻击力上升
北斗七死星点		烈空弹	攻击力上升	攻击力上升	体力上升	心眼		攻击の才
防御力上升								攻击力上升
奥义の极								北斗神拳の极意
成长の壁								成长の壁
斗气ゲ-ジ上升		传承者の心得	胜利への执念		天魔斗法	猛虎掌		攻击力上升
南斗圣拳の极意	斗气ゲ-ジ上升	霸者の斗气				练气の达人	攻击力上升	毒手
斗气ゲ-ジ上升	传承者レベル上升	斗气ゲ-ジ上升				攻击力上升	奥义封印	アクション成长

玛米亚

传说篇使用条件：传说篇健次郎第二话过关
幻斗篇使用条件：传说篇健次郎第二话过关



经络究明图详解

斗争本能	金刚身	防御力上升		体力上升	南斗圣拳の极意	活命秘法
	スタ-マイン	天眼の护り		体力の才	娥媚刺独乐	
柔身防御		防御力上升		体力上升		毒手
攻击の才		心眼		肉体软化		讨空冲舞
アクション成长		防御力上升		体力上升		体力上升
防御の才		成长の壁		成长の壁		白丽脚
防御力上升	体力上升	防御力上升	北斗神拳の极意	体力上升	攻击力上升	体力上升
攻击力上升	防御力上升	ウィンドミル	体力上升	滋养の知识	防御力上升	攻击力上升
斗气ゲ-ジ上升	疾风の体技	防御力上升	斗气の源	攻击力上升	雷光练气	アクション成长
紫电跳び	防御力上升	临死钢身	斗气ゲ-ジ上升	烈空弹	攻击力上升	防御力上升
アクション成长	传承者レベル上升	神速の投げ	体力上升	アクション成长	斗气ゲ-ジ上升	攻击力上升
奥义の极	斗气ゲ-ジ上升	天赋の才		临死斗神	攻击力上升	绝妙拳
成长の壁		体力上升	绝丽脚	斗气ゲ-ジ上升		成长の壁
斗气ゲ-ジ上升	霸者の斗气				防御封印	攻击力上升
有情拳の极意	女の武器	斗气ゲ-ジ上升		攻击力上升	ブレインツイスタ-	アクション成长
奥义封印	传承者レベル上升	传承者の心得		练气の达人	攻击力上升	猛虎掌
		胜利への执念		天魔斗法		



辛

传说篇使用条件：无
幻斗篇使用条件：传说篇健次郎第二话过关



经络究明图详解

		南斗圣拳の极意	攻击力上升				防御力上升	柔身防御
攻击力上升	无明封杀阵	アクション成长		体力の才		攻击力上升	南斗猛鹫飞势	防御力上升
攻击の才		攻击力上升		体力上升		防御力上升		防御の才
北斗神拳の极意		成长の壁		防御力上升		成长の壁		有情拳の极意
猛虎掌		斗气ゲ-ジ上升		アクション成长		アクション成长		练气の达人
天眼の护り		烈空弹	体力上升	传承者レベル上升	体力上升	讨空冲舞		金刚身
天魔斗法		攻击力上升	疾风の体技	南斗千刺贯手	雷光练气	防御力上升		斗争本能
		アクション成长	临死斗神	斗气ゲ-ジ上升	临死钢身	斗气ゲ-ジ上升		
毒手	体力上升	心眼	攻击力上升	斗气の源	防御力上升	肉体软化	防御力上升	滋养の知识
	攻击力上升	防御力上升	斗气ゲ-ジ上升	体力上升	天赋の才	防御力上升	攻击力上升	
			紫电跳び	防御力上升	神速の投げ			
	胜利への执念			体力上升			活命秘法	
	传承者の心得			南斗练气通波			绝妙击	
	奥义の极			体力上升			霸者の斗气	
	南斗鹫虐双手			斗气ゲ-ジ上升			南斗凄斩爪	
奥义封印	斗气ゲ-ジ上升			アクション成长			体力上升	防御封印
传承者レベル上升	攻击力上升	斗气ゲ-ジ上升	成长の壁	毒蛇穿穴	成长の壁	体力上升	攻击力上升	体力上升

托奇

传说篇使用条件：传说篇健次郎第六话过关
幻斗篇使用条件：幻斗篇健次郎篇通关



经络究明图详解

			北斗有情断迅拳	有情拳の极意		体力上升	活命秘法	
				体力上升	斗气ゲ-ジ上升	アクション成长		
防御力上升	柔身防御	アクション成长		成长の壁		斗劲呼法	天限の护り	防御力上升
练气の达人		奥义の极		斗气ゲ-ジ上升		绝妙击		南斗圣拳の极意
		体力上升		防御力上升		斗气ゲ-ジ上升		
传承者の心得		防御の才		攻击力上升		アクション成长		猛虎掌
北斗乾坤圈		攻击力上升		三尖破孔击		攻击力上升		不离气双掌
肉体软化		讨空冲舞	疾风の体技	体力上升	紫电跳び	临死斗神		北斗神拳の极意
斗气ゲ-ジ上升	成长の壁	防御力上升	斗气ゲ-ジ上升	斗气の源	攻击力上升	体力上升	成长の壁	攻击力上升
传承者レベル上升		临死钢身	神速の投げ	防御力上升	雷光练气	天赋の才		アクション成长
霸者の斗气		攻击力上升		攻击力上升		攻击力上升		毒手
斗气ゲ-ジ上升		传承者レベル上升		体力の才		アクション成长		攻击力上升
胜利への执念 る		斗气ゲ-ジ上升		体力上升		攻击の才		天魔斗法
		烈空弹		北斗精光法		防御力上升		
防御力上升	奥义封印	体力上升		滋养の知识 る		防御封印	攻击力上升	心眼
体力上升				成长の壁				体力上升
	金刚身	防御力上升	北斗罗侯掌	防御力上升	体力上升	防御力上升	斗争本能	

拉奥

传说篇使用条件：传说篇雷伊篇、玛米亚篇、托奇篇通关
幻斗篇使用条件：幻斗篇除拉奥篇之外、其他全部人物通关

经络究明图详解

活命秘法	体力上升	南斗圣拳の极意	斗气ゲ-ジ上升				斗气ゲ-ジ上升	毒手	体力上升	有情拳の极意
		体力上升	奥义封印	七星点心	肉体软化			体力上升		
					体力上升					
			体力上升		アクション成长		绝妙击			
			防御の才		体力上升		天赋の才			
			防御力上升		成长の壁		体力上升			
传承者の心得			アクション成长	攻击力上升	攻击力上升	斗气ゲ-ジ上升	アクション成长			猛虎掌
斗气ゲ-ジ上升	霸者の斗气		雷光练气	临死斗神	攻击力上升	临死钢身	紫电跳び		练气の达人	攻击力上升
奥义の极	斗气ゲ-ジ上升	成长の壁	秘孔新血愁	攻击力上升	斗气の源	攻击力上升	攻击力上升	成长の壁	攻击力上升	攻击の才
传承者レベル上升	北斗神拳の极意		传承者レベル上升	烈空弹	攻击力上升	讨空冲舞	神速の投げ		防御封印	攻击力上升
胜利への执念			滋养の知识	疾风の体技	アクション成长	斗气ゲ-ジ上升	北斗罗烈拳			天魔斗法
			体力上升		成长の壁		防御力上升			
			北斗震天雷		防御力上升		体力の才			
			防御力上升		アクション成长		体力上升			
					防御力上升					
		斗气ゲ-ジ上升	心眼	防御力上升	黑天杀	防御力上升	柔身防御	防御力上升		
	金刚身	防御力上升			天眼の护り			防御力上升	斗争本能	

雷伊

传说篇使用条件：传说篇健次郎第二话过关
幻斗篇使用条件：幻斗篇辛篇通关



经络究明图详解

有情拳の极意	天眼の护り	练气の达人	活命秘法		胜利への执念	猛虎掌	柔身防御	北斗神拳の极意
体力の才				防御力上升				攻击の才
南斗鸭蚤烈破				攻击力上升				南斗凄气网波
アクション成长	斗气ゲ-ジ上升		体力上升	南斗圣拳の极意	アクション成长		斗气ゲ-ジ上升	アクション成长
	攻击力上升		滋养の知识	防御力上升	肉体软化		攻击力上升	
	防御力上升		斗气ゲ-ジ上升	心眼	攻击力上升		防御力上升	
	体力上升		烈空弹	防御力上升	讨空冲舞		体力上升	
	成长の壁		疾风の体技	防御力上升	紫电跳び		成长の壁	
	体力上升	南斗鹤翼迅斩	体力上升	斗气の源	攻击力上升	アクション成长	临死斗神	
	成长の壁		雷光练气	斗气ゲ-ジ上升	神速の投げ		成长の壁	
	体力上升		传承者レベル上升	临死钢身	攻击力上升		体力上升	
	防御力上升		防御力上升	攻击力上升	体力上升		防御力上升	
	攻击力上升		アクション成长	斗气ゲ-ジ上升	天赋の才		攻击力上升	
传承者レベル上升	斗气ゲ-ジ上升		攻击力上升	天地分龙手	防御力上升		斗气ゲ-ジ上升	体力上升
南斗天势掴翔				体力上升				鸳鸯双掌
毒手				防御の才				奥义の极
防御封印	金刚身	传承者の心得	斗争本能		天魔斗法	霸者の斗气	绝妙击	奥义封印

沙奥萨

传说篇使用条件：无
幻斗篇使用条件：幻斗篇雷伊篇、辛篇通关



经络究明图详解

天翔十字凤		体力上升	防御力上升		防御力上升	体力上升		凤凰呼斗块天
斗气ゲ-ジ上升			攻击力上升	天赋の才	攻击力上升			体力上升
奥义封印	斗气ゲ-ジ上升		南斗圣拳の极意	圣帝の慈悲	奥义の极		体力上升	体力の才
斗气ゲ-ジ上升	天眼の护り		滋养の知识	体力上升	斗气ゲ-ジ上升		绝妙击	体力上升
肉体软化	アクション成长		烈空弹	传承者レベル上升	讨空冲舞		アクション成长	毒手
雷霆	斗气ゲ-ジ上升	成长の壁	雷光练气	体力上升	紫电跳び	成长の壁	体力上升	南斗恒斩冲
练气の达人			斗气ゲ-ジ上升	神速の投げ	天翔群星脚			金刚身
传承者レベル上升		防御力上升	临死斗神	体力上升	临死钢身	攻击力上升		体力上升
北斗神拳の极意		柔身防御	防御力上升	斗气の源	攻击力上升	防御封印		有情拳の极意
防御力上升		防御力上升	南斗剽斩功	斗气ゲ-ジ上升	アクション成长	攻击力上升		防御力上升
攻击力上升			成长の壁		成长の壁			攻击力上升
防御の才			防御力上升		攻击力上升			攻击の才
传承者の心得			アクション成长		アクション成长			霸者の斗气
胜利への执念			防御力上升		攻击力上升			活命秘法
			心眼		猛虎掌			
			防御力上升		攻击力上升			
			斗争本能		天魔斗法			

杰基

传说篇使用条件：无
幻斗篇使用条件：传说篇健次郎第四话过关



经络究明图详解

斗争本能	柔身防御	防御力上升				攻击力上升	奥义封印	天魔斗法
金刚身	俺の名を言ってみろ!	アクション成长				アクション成长	秘孔穿腕孔	猛虎掌
防御力上升	天眼の护り	防御力上升		防御の才		攻击力上升	练气の达人	攻击力上升
		成长の壁		防御力上升		成长の壁		
		体力上升	防御力上升	南斗邪狼击	防御力上升	体力上升		
			疾风の体技	斗气ゲ-ジ上升	雷光练气			
		绝妙击	攻击力上升	アクション成长	攻击力上升	心眼		
		体力上升	滋养の知识	攻击力上升	烈空弹	防御力上升		
讨空冲舞	アクション成长	临死斗神	攻击力上升	斗气の源	攻击力上升	北斗千手杀	临死钢身	奥义の极
		防御力上升	天赋の才	斗气ゲ-ジ上升	防御封印	体力上升		
			攻击力上升	アクション成长	攻击力上升			
		斗气ゲ-ジ上升	紫电跳び	传承者レベル上升	神速の投げ	斗气ゲ-ジ上升		
活命秘法		防御力上升	体力上升	スカ-フエイス	体力上升	防御力上升		胜利への执念
体力上升		成长の壁		体力の才		成长の壁		传承者の心得
南斗圣拳の极意		体力上升				斗气ゲ-ジ上升		有情拳の极意
体力上升	北斗罗汉击	北斗神拳の极意				传承者レベル上升	阴阳杀	斗气ゲ-ジ上升
毒手	攻击の才	体力上升				斗气ゲ-ジ上升	霸者の斗气	肉体软化

游戏制作过程中，想要把每个动作都作出差异，也让制作人大费周折了一番。《无双》系列的武器表演式的打法在这里几乎不适用，还有奥义的部分（必杀技）光靠拳脚的招式想制作得夺人眼球也并不容易。虽然原作中健次郎的动作设计得非常丰富，但是其他的角色不但招式的数量很少，如果想要收录游戏中原创的动作的话，招式的名字又是很麻烦的一点，需要制作方确定之后再拿给原作者审阅。

世界樹の迷宮III 星海の来訪者

NINTENDO DS NDS	本刊译名：世界树迷宫3 星海的来访者		2010年4月1日	
	角色扮演	ATLUS	6279日元	日版
	卡带	1-5人	1Gb	全年龄

SYSTEM 01 Map Making 地图制作

世界树迷宫系列最大的特点就是可以自绘地图，游戏中上屏显示游戏画面，下屏显示地图，而我们可以用触控笔在下屏自行描绘地图，并能使用游戏自带的小图标给冒险途中曾经过的门、发现的隐藏通道、宝箱、采集点等的位置一一标记起来，使得冒险过程变得更加轻松和方便，对于那些复杂的迷宫而言，经过自己的努力描绘出一副完美的地图那种感觉也是不言而喻的。

SYSTEM 02 Bivouac 野营

游戏中首次增加了可以在迷宫中特定的房间中搭帐篷野营休息的系统。游戏冒险过程中体力是很容易消耗的，但不可能老是跑回城去休息这么麻烦，而此时帐篷便可以大派用场，在迷宫中找到野营点后应马上在地图上标记起来，当队员体力消耗过大时便可以搭上帐篷（**テント**）在迷宫中进行休息，游戏时间也会因此经过3小时，另外搭帐篷时是不会遭到怪物袭击的，可以安心休息。

SYSTEM 03 Battle System 战斗系统

本作中首次使用了**リミットスキル**（限界技能）系统，游戏刚开始时只有3项技能，与普通技能不同的是要习到新的这类技能必须得到特定的道具，随着冒险的进程慢慢来收集吧！限界技能有1人技，2人技甚至5人技。要想战斗中使用这些技能，首先必须给人物"装备"上技能，打开菜单选择CUSTOM里的**リミット**，技能名称里的SET数字代表要发动该技所必须的人数，技能也分为攻击、防御、回复、强化等多种类，根据自己当前情况装备上合适的技能吧！战斗中将人物的LIMIT槽积蓄满之后即可使用这些技能了，LIMIT槽在攻击和被攻击时都能积蓄的。该技能特殊的地方是使用后必定在本回合最开始出手，（也有在本回后结束后才使出来的）并且不会消耗回合数，也就是谠当某人使用了限界技能后还能操作他进行别的战斗操作，很实用。

菜单界面	
十字键	控制移动和方向
A	调查确定等
B	取消
X	地图全图与所在区域图之间的切换
Y	打开菜单/战斗时查看状态/在商店里时一次性卖掉所有相同名字的商品
L	左平移/战斗中时按下可自动攻击
R	右平移
SELECT	菜单界面时可进行游戏设定
START	菜单界面时可中断存档
触控	制作地图的时候需要用到

菜单界面	
ITEM	查看身上的道具，按Y键可切换到重要道具
SKILL	查看人物技能，同样可按Y键切换
STATUS	查看人物状态，可按A键显示技能
EQUIP	更改人物的装备
CUSTOM	用来用升级得到的技能点升级普通技能以及装备LIMIT限界技能
PARTY	编辑队伍，FRONT通常用来安排前卫和中卫队员，BACK用来安排后卫队员
BOOK	查看分支任务和剧情任务的目的以及公会卡片

城市设施介绍	
アーマンの宿	宿屋，用来休息、存档、复活、存放物品的场所
ネイピア商会	用来买卖装备道具、锻造装备和更改装备的场所
羽ばたく蝶亭	酒吧，用来接受分支任务、报告任务和收集情报的地方，收集情报一般只在做某些分支任务时需要用到。
冒险者ギルド	公会，用来登录、管理和编成冒险者队伍的地方，最多能登录30个冒险者。
インバの港	在这里可以进行航海大冒险，本作的新要素，还可以联机交换航海冒险中得到的交易品，联机做航海任务以及查看大航海的图鉴。
ロード元老院	接受剧情任务和报告剧情任务的地方，能登录和查看怪物以及道具图鉴。

SYSTEM 04 Navigation 大航海



大航海玩法是本作的新冒险玩法，使得游戏不再是一味枯燥的迷宫冒险了，大大提高了乐趣，海都**アーモロード**周围广阔的大海成为了我们另一个冒险的舞台，在海都港口乘船进入大航海冒险吧，纵使你是熟练的树海迷宫冒险者，也切忌在大海上疏忽大意哦！航海的主要冒险目标也是描绘出完美的海图，在海里捕鱼、搜索交易品等都可以用来在港口换成金钱，用来充当树海迷宫冒险的资金也是不错的。另外我们还可以利用通信机能来找朋友进机交换冒险中找到的交易品等。此模式中还有大量的航海任务，利用通信机能，游戏可进行最多5人一起挑战，当然你也可以孤军奋战。广阔的大海里也存在有很多强力的怪物，好好育成各职业人物组建完美的队伍去挑战吧，航海任务中登场的敌人可是在树海迷宫中遇不到的，想完成怪物和道具图鉴的航海任务千万不能错过！该模式基本的游玩方法可看本文后面的攻略介绍。

SYSTEM 05 Job System 副职系统

当游戏剧情发展到海底城市深都之后每人都可以习到一个副职业，这也是本作的新要素。玩家可以自由选择任意一职业当成副职，以后便有2个职业的技能可升级，这样以来可以培养出更加强大和全能的人物，也使得战斗格局的战略性大增。但是要注意的是习得了副职之后就不能更改了，事先请考虑好。要想冒险变得轻松，队伍该怎么编成职业该怎么搭配可是要经过慎重考虑的。

SYSTEM 06 Weapon Production 武器锻造系统

武器的锻造也是本作的新要素之一，在城市的商会里，不仅仅贩卖着各种装备道具还能进行装备的锻造。但是要进行锻造首先必须得找到锻造专用的强化道具**ハント－**，**ハント－**分为攻击、火焰、混乱、脚封等各种各样属性的，一共24种。**ハント－**在迷宫中的某些箱子里可以找到，以及做分支任务时的报酬里有时候也会有，锻造武器时可以将**ハント－**的属性强化到武器里从而制造出更强力的武器方便于冒险。当然，首先你的武器必须有是有孔的……

SYSTEM 07 Fanta Tennis 故事背景

在大陆遥远的南方，跨越了大海的那一方的海都アーモロード。
在那里的海底牵涉着一个谜之遗迹的传说，煞有其事的存在着。
因古代强大的技术而繁荣的巨大国家，在100年前却突然沉到了海底?
很多冒险者的心因这个传说而动摇，接连不断的拜访海都向海底迷宫发起挑战。
但是，直到目前为止还没有一个能征服到海底深处的人出现。
来吧，用自己的脚踏进迷宫寻访谜之遗迹，为了得到财富和名声，乘船向アーモ**ロード**进发吧！

星海的来访者 全流程攻略解析！

海都アーモロード

游戏开始后是在一座海滨城市，先在冒险者公会里登录同伴组成好队伍，给公会取个响亮的名字，之后即可去元老院接受任务"树海之序曲"，咱们的世界树迷宫之旅便能正式展开了！

第一阶层 垂水之树海

第1层 荣光を求めし冒险者が歩を踏み出す场所

前走不远在坐标D4附近会遇见一个士兵，要求我们帮忙画出本层的地图，只要将本层迷宫暂时能去的地方全部踏破就行了，（也就是说士兵右侧的区域可以不用理）完成后再去D4找士兵给他看完成的地图即可回元老院报告任务。而此时商店里也会正式贩卖瞬间回城的道具"アリアドネの丝"，并且已经可以由港口出航到大海探险。通往B2的楼梯在C5附近！

第2层 灾厄待ち受けし泥泞の大地

前走几步就会遇到一个冒险者，他会问你是冒险者新手还是老手，答新手的话他会教你一些关于FOE的情报。之后在路上就会出现BOSS级别的怪物FOE了，也就是一团黄色的光在路上来回走动，暂时没实力的话尽量绕行。走到C6附近时

会遇见一少女，得到她送的一个帐篷，之后下走的话即可到野营场所搭帐篷休息。（游戏时间3小时经过，回复HP和TP）A6附近有张星形门暂时可以不理，走到B3附近时会遇见一个卫兵，要求帮他寻找3样材料，得到了的话可以与他交换道具。之后走到B1附近会遇见一少女，要求帮忙搜寻一个叫**アガタ**的少年，并说找到后回城到宿屋里去找她。继续前进在D2处即可找到通往B3的楼梯了。

第3层 彼岸より理不尽押し寄せる大河

在C2处会遇见一个少年，他会教你怎么躲避前方那些魔物的方法，利用那些柱子绕行就行，这样一直走到A1处时和少年汇合，发现他就是B2少女要求帮忙搜寻的**アガタ**，此时没事的话可以回下城完成任务。通往B4的楼梯就在坐标B4附近！

第4层 汚より突きつけられし试练の刃

前走几脚就会遇见之前2F碰到的冒险者，说前面禁止通行，要我们回一趟元老院。此时返回元老院的话就能触发新剧情任务“冒险者选拔试验”了。要想成为真正的冒险者就必须消灭魔鱼，得到许可后继续前进，本层开始会有水洼地形出现，走在上面时行动变得缓慢，要小心有FOE在附近的话很容易被追上。



走到A4处会遇见**アガタ**和**ムロツミ**2人组，答应与他们协力一起去对付魔鱼，在A6处汇合后，BOSS魔鱼就在B6处，不过BOSS会到处逃窜，要撞上必须利用当前地形。在该处4周一共有6处隐藏通道，全走通后先随便将BOSS逼到一个隐藏通道路口处，之后自己走另外一条隐藏通道绕去BOSS的背后就行了。进入BOSS战后BOSS的弱点属性是雷，可以好好利用下，注意BOSS潜入到地下之后使用地震会造成全体大伤害，此时战场会出现6个影子，我们只要打中影子真身就能破坏他发招，可以控制5人1人砍1个影子。当打掉BOSS一半HP后它会逃跑，并招出5只FOE！此时仍需要利用刚才的方法追捕BOSS，但前提是干掉烦人的FOE！胜利后在D6处可通往第二阶层。

第二阶层 海岭之水林

第5层 数多の神秘眠りし静寂の海渊

传闻水林下面有座海底城市，前走几步再遇冒险者クジュラ，告知了旁边的树海磁轴的作用，可进行存档和传送。走到C3处时会碰到憔悴的星咏少女，说树海恐怖要我们最好停止探索，而在D5处的少年アガタ会讲起星咏少女的一些事，最后由D1附近可以下去到B6F。

第6层 海底の小道流るるは猜疑の奔流

本层很多路口会有强气流，一靠近就会被强制吸过去，走到A4处时会碰到一神秘少女，自称是元老院派来给大家指示的，说有许多工会冒险者神秘失踪，要我们去东边区域调查下。根据提示由东走，路上小心那3只1组的鱼群FOE，留意他们的移动轨迹绕过去，一切入战斗的话它们会全部加入战场，基本没胜算的！来到A5处的小房间后会被鱼群FOE围住，不过它们只会绕边走不会主动靠过来，

逃出来后返回到A4找神秘少女告知搜查结果。

过后可以回元老院报告任务，元老院对神秘少女的身份感到可疑，于是元老院要我们去调查一下她，触发剧情任务“隐藏在海领之水林的死亡圈套”。此时再次来到B6F的A4处，在之前神秘少女所处位置处可发现一条隐藏通道，过去一路走到A1即可发现通往下一层的楼梯！

第7层 暗云打ち拂う真实はいずこや

这里会遇见**クジュラ**，告知南边有个野营地点可以休息，而公会派出的人目前也正在到处搜索。本层在A1、A4、A6、D6、D3、D5可分别找到6个卫兵可以了解些情报，另外D6的卫兵会要求去帮忙搜索其他卫兵，之后在D5处找到一卫兵的遗体后再次调查尸体可以得到一个“卫兵之记章”，将之去交给D6处的卫兵可以得到一个“**サリッサ**”。之后可以由E5处的楼梯下到B8F。

第8层 立ちはだかるは气高き纯白の高波

本层由C2处的秘道过去可上到B7F的另一区域，上去一直走到A4由另一楼梯下到B8F，在B2处躲过鱼群由隐藏通道来到A2处的房间可发现那个神秘少女，消灭一只FOE深海杀戮者（弱点为火）帮其解围后会传来海王**ケトス**的声音，并得到了一个能停止气流的重要道具“海珠”。

此时返回到B7F坐标B1处的野营点与**クジュラ**交谈，随后即可一同返回海都元老院报告任务了，随即触发新剧情任务“深都之扉”！根据**クジュラ**等人的调查在B6F有发现过被海流包围的奇异场景，之后前往B6F坐标B3处的房间里可发现一个海流旋涡，使用海珠停止后迷宫里那些气流就会消失，此时可以由D1处的楼梯下到B8F。

直接去到A6处的大房间里即可见到海王**ケトス**，巨大鲸鱼一条，进入BOSS战。BOSS弱点属性为火，它会提升自己的回避率，攻击附带有麻痹以及前列群攻附带脚封的技能，需要小心。胜利后由A7处可进入海底的幻之都市–深都。顺便说下在B6与B7的交界处可以在宝箱里拿到星之钥匙，可以去打开迷宫里那些星星门！

深都

在这与神秘女子**オランピア**交谈后她会脱掉外套显出真面目，原来她是深都的人，而且还是一个机……！过后自动回到海都，先回元老院报告发现深都的事吧。之后海都的公主会出现要求帮忙送一封信去给深都的深王，并且派同商会的一姐妹随行。将信送往深王手上后休息一晚，深王会要求我们帮其消灭他们的敌人**フカビト**，随后可触发新剧情任务“深界之客”。并告知深都深处的地下10F有一个叫断罪之间的牢房，随后可习得辅助职业和技能，也就是说每人以后可以有2种职业的技能，另外商会会在这里开一个支店。

第三阶层 光辉之石窟

第9层 选ばれた者が往く极热の迷窟

本层比较简单，没什么特殊事情发生，路上会首次出现伤害地形，注意走在上面会扣不少HP，在F5附近即可发现通往B10F的楼梯。

第10层 燃える靴音は不屈の行进曲

本层是由几个超大房间组成，伤害地形面积很广，小心前进，不过路上遇见的FOE他们都不会走动。走到E4附近的一门口时会见到**オランピア**，告知在此大空间正中心的房间里就是断罪之间，随后踩过伤害地形前往C4处进入门里。在里面有一扇被热浪隔离的大门，（月亮门）**フカビト**就被关在里面，由**オランピア**帮忙进入后在里面发现一个人形状的奇异生物，进入BOSS战斗后有2个怪物，他们会给自己加属性防御，有全体攻击，但此战难度并不大，最好先集中解决左边那个。胜利后注意需要选择第2项没有敌意的与之交谈，（选第1项会被强制要求重打一次！）发现它只是**フカビト**在此产下的幼子，随后回深都将结果告知深王，并可以询问深王关于**オランピア**的事情以及关于世界树和海都最后之王以及恶魔**フカビト**的事情。

第11层 己が选择に恼んだ轨条の上

本层会有流沙出现，需要踩着平台移动通过，当走到F3附近时会碰到**クジュラ**，他也在调查**フカビト**的事，并要我们返回海都，说元老院里公主有话要和我们说。回城见到公主后得知世界树曾是海都的守护神，只是由于某些原因而沉入了海底。过后再次来到B11F的F3处与**クジュラ**交谈，触发海都新剧情任务“讨伐巨兵”以及深都剧情任务“守护巨兵”。注意此处是分支剧情任务，玩家只能选择其中一个任务攻略，笔者在此选择的是守护巨兵，根据选择分支的不同之后会影响到部分剧情，随后回到B11F走到F6处下到B12F。

第12层 灼热の斗志と银色の破坏

路面和上一层差不多，通过流沙一路来到D3处一门口遇见**クジュラ**，他说他是怀着与我们不同目的来到此处的，看样子是来破坏巨兵的了。进入门里马上会进入BOSS战，BOSS为雷属性，物攻比较高，此BOSS会使用让自己头与身体分离的技能，之后等于要面对“2”个BOSS，头部魔防高物防御低，身体部分的物防高魔防低，作好准备吧。虽然头部比较弱，但建议还是先砍掉身子最好，因为先砍了头只剩下身子的话BOSS会自爆造成全体大伤害，一不小心就同归于尽了……胜利后回深王处回任务，虽然没有成功守护巨兵，但也尽力了。随后深王决定派**オランピア**和同样优秀的机器人**アンドロ**一同前往调查正在巢食海底神殿的**フカビト**，触发新剧情任务“解读祭祀殿的碑文”，而此时也可以转职新的职业机兵**アンドロ**了！（另外本层在A7处可以找到太阳钥匙，可以用来打开迷宫中那些上了锁的宝箱。）

第四阶层 深洋祭祀殿

第13层 因兽に追われた古の神殿



一开始往左边走可见到**オランピア**，可向她了解到此次任务的具体信息，必须使用一种名为“**イブン・ガジの粉**”的道具才能解读碑文，从她手上拿到此物后告知碑文在B15F的某处。注意此迷宫里有很多地方有铁门，一旦走过去铁门就会马上关闭不能返回，需要调查一种怪物雕像样的机关才能开启铁门，不过同样FOE都是被关住的，没实力的话暂时还是别放出来碍事了，一路走到E7位置处即可下到B14F。

第14层 逃げること叶わぬ重围の刑场

本层没什么特殊事情发生，迷宫结构和B13层基本类似，通往B15的楼梯就在入口上面不远的D7处，不过要到达却要绕很长一段路……

第15层 度胸を试された陷阱の道

终于来到碑文所处层数，根据**オランピア**的提示往北边探索，注意此层会有落穴机关出现，掉入的话会直接掉到B16F。由于落穴的关系本层基本是和B16F互相联系的，互通的楼梯也非常多。一开始先由E6处的落穴掉下去，之后在B16左边走楼梯上来B15后前往B5位置，会发现上面有个长方形状的大空间，调查上面一排墙壁的壁画，在A4处的一壁画处使用“**イブン・ガジの粉**”壁画就会显现出碑文。（之前选择另一支线的那么任务也是在此处调查寻找毒花**アマラントス**）任务完成后先回海都可以在**クジュラ**处了解到白亚之供物的情报并得到一个“空之玉碗”，此时再回深都可在**オランピア**处拿到“星海之碎片”。找深王回任务之后深王说到海都的**クジュラ**正在祭祀殿寻找一种有名的毒草花，来为**フカビト**提供养分。随即触发新剧情任务“寻找祭祀殿的转移装置”，转移装置是个类似树海磁轴的装置，也是通往白亚之森的传送点，为消灭**フカビト**找出装置是此次作战的第一阶段。

第16层 风に舞うは谁がための白刃

之前说过15和16是互相联系的，前往B16的正确楼梯是在B15的D4位置处，要到达需要绕很远的路，之后在B16绕去B7处可发现一张有奇怪雕塑的门，不过暂时打不开可以不用理会。之后一路绕到F1处后在大门口过去到F4即可发现转移装置，但同时也能感觉到背后一股杀气逼来，**クジュラ**带来了一只幻兽，进入BOSS战。BOSS为雷属性，会全体攻击，以及全体混乱、诅咒、中毒等各种不良效果的技能，HP超厚还会给自己加防，实在是目前超难应付的一个BOSS，胜利后**クジュラ**逃跑，在**オランピア**处可拿到月亮钥匙，有此物就可以去打开之前迷宫里的一些月亮门了。回深王处报告任务后终于到了与**フカビト**的最终决战阶段，触发出最终剧情任务“讨伐白亚之姬”！之后在深王处得到“王家之徽章”。白亚之森就是王家之森，有了此徽章可以使森林中的结界无效。

第五阶层 白亚之森

第17层 久违の蚀みを甘受した白亚の森

白亚之森果然名副其实一片雪白的迷人景象，此迷宫的特点是某些区域经过的路段不会在地图上显示出来，连自己所处的位置都不会显示，（门口有花的门过去后就是此类场景）只能自己去画上地图，也因此在这些地方很容易迷路。一路走到B2处的大空间会见到**クジュラ**在这里，轻松干掉被他引出来的一镰刀怪FOE后一路绕去F5处下到B18。

第18层 消えた道理に绝望し进んだ道

和上一层一样，有很多不能显示地图的地方，并且比上层范围更大路线也更绕，而且里面会有许多FOE出现，不过某种程度上也可以利用FOE来判断是不是走错路啦！一路走到C2处后会再遇**クジュラ**，不过随即又叫出镰刀怪FOE后逃跑了，此次有点难度，因为会有另1只镰刀怪乱入……胜利后去A1处可看见一名字为“八百比丘”的神社，从正面穿过去的话可神奇的传送到C3通往下一层的楼梯处。

第19层 唯一つの门を渴望した迷い路

本层感觉比上一层要简单，就是利用神社不停的传送了，路上也没什么特别的事发生，最后传到C4处即可通往最后一层。

第20层 战场に响くば永决の调べ

本层完美结合了前面3层的特点，复杂的传送神社路线加无地图路段，E3处能发现最终BOSS的大门，做好准备后迎接最后一战吧！进去后发现海都元老院的那老婆婆站在这里，并叫来了海都的公主和**クジュラ**，原来他们的目的是利用**フカビト**的力量来得到使他们不老长寿的力量，随即进入与**クジュラ**的BOSS战斗！BOSS是双刀流，蓄力后的攻击比较的高，还会降低我方全体的的攻击力，必杀技可造成我方多人多段伤害，注意使用HP群回技能。

胜利后毫无喘息机会，公主会变身成怪物白亚之森之姬，进入最终BOSS战斗！BOSS主要会全体混乱技能，以及降低我方全体冰抗性的技能，无耻的是之后她会连续使用攻击全体的冰系技能造成大伤害，反正是最后一战了有什么法宝都使出来吧……

全支线任务攻略



羽ばたく蝶亭の新メニュ－
攻略：在森林中打名字为カエル的怪物收集1个蛙のホホ皮、3个ぬめつた足。
报酬：テント×3

渔师街通りのビル
攻略：在B1F坐标A－2处调查发现日光浴场所即可。
报酬：1000钱

树海に潜むムカデを探せ
攻略：在晚上去B2F打巨大ムカデ怪物收集ムカデの多脚素材1个。
报酬：まどろみの绘本

商会からの依赖
攻略：先与商会里的老板交谈，之后在B2F的A1处采取小さな花1个回头卖给商会里。
报酬：电击のハンマ－

往生际の悪い绊
攻略：先去B2F的D4处找卫兵交谈，之后回城与蝶亭里面的人交谈，(选择情报收集）再去B2F坐标D6处的野营地可得到日记の切れ端，随后去B3F的C4附近会遭遇一波敌人，消灭后去F4处的野营地点发现掺状后任务结束！
报酬：毒のハンマ－

吹き荒ぶ潮风にも负けず
攻略：登录一个2级的ファ－マ－职业入队伍。如果登录的等级更高的话奖励会增加！
报酬：メディカ2

魅惑の鳖甲色
攻略：在B4F的A4处调查树上的蜂巢依次选择“烟でいぶす”“木に登る”“ z の根元をハサミで切る”后任务完成。
报酬：600钱

坛の中の手纸1
攻略：找宿屋里的人交谈就行了。选择关于花可得到普通报酬，选择关于渔师同样，选择与他人相谈的话有额外奖励。
报酬：普通报酬为ショックオイリ1个，选与他人交谈的话为3个。

坛の中の手纸2
攻略：先与宿屋老板交谈，之后去深都的宿屋里与老板交谈，再去第三阶层的采取点采取出素材“绯衣草”。之后在深都宿屋里可拿到任务物品特效药，再回海都宿屋就行。
报酬：冰结术起动符2个

かみつき鱼は猫すらまたぐ
攻略：在B4F与门口的卫兵交谈后需要在本层消灭15只以上的“かみつき鱼”或者イビルフィッシュ”怪。（建议在D6附近刷）另外分别消灭了40、50、51只以上的怪物可使任务报酬增加。但要注意做任务的过程中不能离开B4F，否则任务失败。
报酬：アムリタ

エルヴァルの退屈しのぎ！
攻略：游戏中的24小时内在第3阶层的那4层迷宫中进行杀怪大比赛。B9F至B12F，层数越高的小怪分数也越高，（1－4分）杀FOE等能获得更高的分。（15－25分）只要30分就能完成任务，想获得更高奖励可以继续杀怪，就当是练级吧。
报酬：ラウダナム

エルヴァルの退屈しのぎ2
攻略：这次是在第4阶层海底神殿参加采集大会，就是去采取点采取那些材料，只需要采集5个就能完成任务了，但同样采集的越多奖励就越多。
报酬：耐斩ミスト等根据个数追加奖励

エルヴァルの退屈、その真意
攻略：在B13F的A5处消灭关在那的FOE调查墙壁可发现机关，启动后在B4处会有BOSS出现，在D4处开启秘道进入挑战。难度超高的BOSS，攻击力非常强，很多可以秒全体的技能，并且随机攻击可以攻击10次，我方基本每回合都要使用群回技能保持血量。另外BOSS每次在快死的时候（红血）就会恢复HP，一次就是15000，基本全回满，相当难缠，最好在快变红的时候使用比如头封之类的技能来防止它回复，要不永远都打不死。
报酬：100000钱

喉元に突きつけられし害意
攻略：将B1F的3只贪欲毒蜥蜴FOE全消灭就行了，它们的弱点属性为冰。
报酬：火炎のハンマ－

遥けき古代よりの呼び声！
攻略：先与蝶亭里的バスタ－男交谈，（收集情报里面）之后去B5F西侧C2位置处调查即可完成任务。（调查宝箱的左边墙壁）
报酬：スパタ

遥けき古代よりの呼び声！2
攻略：在B10或11杀ステゴサウルス、ドウクツゾウ、火炎トカゲ这3种怪物分别收集到材料剑龙のヒレ骨、赤象の牙骨、兽脚龙の踵骨即可。另外还有一种方法就是去B12F的F7区域调查，可直接找到这3种素材！
报酬：ソニックダガ－

诊疗所からの依赖
攻略：在B6F使用雷系列攻击技能打死小怪ク－ラスクス可以得到任务素材极太之喉。
报酬：1500钱

小さき者、微笑みの返礼
攻略：在B6F的C3位置调查，石像无事报告后任务完成。
报酬：パニックフル－レ

其の苍は、大海を饮んだ苍
攻略：在B7F的B2、B4位置处的采伐点采伐到蓝萝の心材后任务即可完成。
报酬：睡眠のハンマ－

スコット博士の午后
攻略：在夜晚去B7F调查海星怪物群。坐标在D5附近，注意调查后会进入连续3场的小海星怪战斗。
报酬：变位磁石

许されざる变异
攻略：在B8F的B2位置处调查后与出现的FOE暴食变异种战斗胜利后即可。
报酬：力の法典

受け继がれしは、真红の思い出
攻略：先在B1F的D3瀑布前与士兵交谈之后回城依次与宿屋里的老板、蝶亭情报收集里的金发男、宿屋老板、蝶亭老板、（出现的选项选金发长发男）蝶亭金发男交谈。
报酬：アムリタ2

万石取れば悉皆を　む
攻略：在B9F的E4位置处调查得到苍く辉く枝就行了。
报酬：冰结のハンマ－

我尽美食家の饱くなき食欲
攻略：在B9F的D3处调查可以找到ポモナの果实，之后需要消灭N只出现的FOE幻实收集蚁夺回被抢的果实。
报酬：マドラ1个，怪物全灭为3个

血雨降りしきる摇篮地
攻略：在B9F的B2位置可以发现秘道通往左边区域，（只有完成上一个美食家的任务后才能发现此秘道。）之后一路走到A1处进入与傲然女帝的BOSS战，注意此BOSS比较强，会不停的召唤小怪助阵，弱点为冰属性！
报酬：体の宝典3个

源泉调查の依赖
攻略：需要分别在B10F的A7、A1、D1这3处调查泉水就能完成了。
报酬：1处泉水2000钱，3个都找到为3000钱

雕刻家からの依赖
攻略：在B11F消灭名为ヨウガンジュウ的怪物收集到3个凝固した溶岩材料就行了。
报酬：速の宝典

モンスタ－图鉴作成依赖
攻略：去海都元老院里交谈，只要怪物图鉴登录到一定数量后任务就能完成。
报酬：头封じのハンマ－

アイテム图鉴作成依赖
攻略：去海都元老院交谈，只要道具图鉴登录到一定数量后任务就能完成。（130种）
报酬：咒じのハンマ－

宝饰品职人からの依赖
攻略：在B11F的采掘点（B2）采掘材料钢玉、碎屑岩、浓红银矿！
报酬：根据采掘的材料而定，笔者得到的是会心バンド

灌木の木の実
攻略：在B16F的D6处调查得到しぼんだ实任务就完成了。
报酬：小手切り

水底を突く石像
攻略：在B14F北部的大房间（A4、A5交界处）会冒出8只FOE，调查正中间柱子上四周壁画上的机关按扭使这些FOE全消失就行了。（注意不能用战斗的，打死会复活，哪怕只剩1只）
报酬：麻痹のハンマ－

古都を语る至宝
攻略：先与商会里的老板交谈花3000元买个壶，（可直接用壶交任务）之后在蝶亭里与红颜男交谈收集情报，再去B14F的A2处可找到4样古董。
报酬：活力の腕轮、死钹の勾玉等（根据给的不同古董而定）

地の底に眠る战友へ
攻略：在B15F的楼梯口处左边会见到一只FOE怪，它会逃跑，一路追着它跑，此怪会在B15和 B162层之间来回跑，正面追是永远也追不上的，必须看准它走的路线想办法拚近路堵截它。战斗胜利后任务完成。
报酬：6000钱

血をわけた姐妹
攻略：在晚上与海都商会老板交谈后，再在白天去深都找商会老板交谈，随后在海都各个设施里与众人交谈，最后再去深都找商会老板交谈选择第2项做防寒服装，（选第3和第4项的话需要到蝶亭里去收集情报）需要的材料“紫绀の雷尾”在B19F杀名为狐狸的怪会掉落。之后回海都交给商会里就行了。
报酬：解剖用水溶液3个

番の鸟
攻略：领任务后去B1F的B3位置消灭那对鸟王夫妇FOE任务就完了，但要注意的是在战斗时另一只FOE会跑过来中途加入战斗！
报酬：10000钱

顽固亲父の铸型
攻略：在B15F去杀フカトル－ダ－、フカレイダ－这2种怪物收集到材料枪穗の破片5个、ダマスクスの斧刃1个就搞定。
报酬：自选一把武器

台座と石版
攻略：在B15F的D4处调查楼梯口下面的壁画，将3块石版依次选上左右的顺序放进去可得到年代物之铠。（此任务C1、C7、A4处的壁画是有任务提示）
报酬：腐败のハンマ－

冒险の盐加

攻略：在B18F的C5位置附近调查可以得到任务物品盐。但注意C5那块场景是不能显示地图的，仔细找找吧！
报酬：咒言の诗集

极秘任务依赖

攻略：在B18F与楼梯口的士兵交谈后得到把短剑，随便给队里一人装备上后去F7的地方消灭那的FOE小蘑菇怪一个。
报酬：腕封じのハンマ–

しあわせの理由

攻略：领任务后先在蝶亭里找植物学家获取情报，之后在B20F的D3处调查会发现这里有3叶草群，在这里不停的按A调查3叶草群N遍，直到调查出稀有的4叶草为止任务就完成了。
报酬：运の宝典

探石行

攻略：去B19F的D1位置调查会进入怪物2连战，胜利后得到暖かな石任务即可完成。
报酬：知の宝典2个

丰作祈愿のススキ

攻略：领取任务后先去蝶亭里面收集情报，随后去白亚之森里找到ススキ。
报酬：ハマオ2

冒险者と勇鱼狩り

攻略：这个任务和海都港口的大航海冒险有关，当打通大灯塔航线之后任务才会触发。在海上航行时有时会遇见很大一条的鱼，（占2格）过去捕获的话就能得到勇鱼了。（失败的话多捕几次，有可能会损坏船，有玩航海模式的话装备上提供捕捉勇鱼机率的装备比较容易。）
报酬：アリアドネの丝

深海の暗に潜む者

攻略：先在B6F的D7位置进入月亮门，这样可以在这里上到B5F另一区域，左边走到E1处的大空间里可见到BOSSインギンチヤク。此BOSS极其变态，实力比最终BOSS有过之而无不及，很多招式都自带给自己回血，通常打几回合才造成的伤害被他一回合就全回复了，总之做好心理准备，建议用火属性攻击。
报酬：100000钱

海の果てから来た怪物

攻略：同样超级变态的任务，领任务后先和宿屋里的老板交谈，之后会有士兵说怪物逃向了白亚之森，紧接着去B17F的B6位置即可见到BOSS，火属性弱点，很多招式都带有不良效果，不过比上一个BOSS要简单一点。
报酬：100000钱



世界树迷宫3全隐藏要素

二周目隐藏迷宫

按照系列的惯例游戏通关后会追加第六阶段的迷宫，此作也不例外。看完结局画面后继续游戏，通关之前的东西会全部继承，之后由B20F的坐标E7处附近即可找到通往树海迷宫第六阶段“昏き海渊の祸神”的传送，共有5层，也就是说此游戏一共25层，“昏き海渊の祸神”便是真正的“最终”BOSS了！此游戏终极的迷宫等待大家去挑战！

真ENDING达成方法

通过第二阶层后在深都与オランピアに交谈选“他言しないと约束する”，这是为了以后得到星海之碎片。同样在通过第二阶层后去海都元老院交谈选择“深都を见つけたと告げる”，这是为了以后能得到空之玉碗。过后当第四阶层迷宫通过后在海都就能在クジュラ处拿到空之玉碗，在深都的オランピア处拿到星海之碎片。这样当到达第五阶层接受到最终的剧情任务后先去B10F找フカビト真祖交谈可以得到白亚之供物和异界之纹章。然后去B20F的BOSS所处房间发生剧情之后，在B16F的B7位置那扇奇怪的雕塑门就会打开，里面绕走B15F前往B16F的A–3的位置与那的BOSS战斗胜利即可达成真结局！

讨伐传说中的三龙



要出现此剧情首先必须通关一遍，之后进入到新追加的第六阶段迷宫，只需要到了B21F就行了，这样回到海都城的时候会发生剧情，但还有个关键条件就是玩大航海冒险模式必须打通通往空中树海的航线，（就是北海地图D2处的浮游岛）在这之后便能讨伐此游戏的终级BOSS–传说中的三龙了！

首先去B4F的D4附近用月亮钥匙打开那扇月亮门会发生剧情，之后只要回到海都和宿屋里的人交谈便能得到一重要道具，再返回月亮门处进入到最深处便能发现雷龙了。战胜雷龙后可使升级上限提升到80，（本来LV70就满级了）在这之后还需要乘船到空中树海那里去报告。



接着回城去冒险者公会里发生剧情，随后前往第三阶层的迷宫同样会有剧情，过后去B11F的C1、A4、D7位置将那的楔石全部拔出的话火龙便会在C6位置出现。战斗胜利后可使升级上限提升到90，再次去空中树海报告。

最后去第五阶层会发生剧情，之后前往B18F的B1和B2位置的大空间又会出现剧情，接着回海都与宿屋里的人交谈后再返回B18F便能与冰龙战斗了。胜利后可使升级的上限提升到99，之后同样需要返回空中树海报告，最后大航海模式会开启关于空中树海的任务，至此三龙讨伐完成。

隐藏职业出现方法·技能详解

アンドロ：剧情进行到第3阶段后在完成海都的剧情任务“巨兵ゲ–トキ–パ–を讨て！”后即可得到。由于这2个任务是剧情分支任务，所以是没有办法同时得到这2种隐藏职业的。

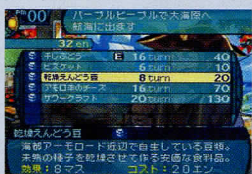
アンドロ技能详解		
名称	效果	必须技能
省エネ	自己封印状态的时候TP回复，封印数量越多回复量越多。	——
デ–タ解析	普通攻击的会心一击的发动率和实际攻击力上升。	——
暗视	在夜晚命中率和回避率上升。	——
抗体培养	使自己的免疫力提高，不容易中到异常状态。	——
オ–バ–ヒ–ト	攻击能力提高，但每回合消耗HP。	——
电磁バリア	使攻击自己的敌人遭到雷反击并一定机率使其麻痹。	オ–バ–ヒ–トLv3
レッドボット	配置一个炎属性攻击追击的机器人。	デ–タ解析Lv1
ブル–ボット	配置一个冰属性攻击追击的机器人。	デ–タ解析Lv1
イエロボット	配置一个雷属性攻击追击的机器人。	デ–タ解析Lv1
补给	配置的机器人全体HP回复。	デ–タ解析Lv3
一齐攻击	自己和配置的机器人对敌1体一起攻击。	デ–タ解析Lv3
リフレクタ–	阻止与配置的机器人同属性的攻击，并用那个属性反击敌人。	补给Lv3、一齐攻击Lv3
シュ–ト	配置机器人属性对敌1体的攻击，有3种的话攻击力上升，使用后机器人毁灭。	——
パ–ツ回收	零件全回收，封印状态解除。	——
パ–ジ	零件全解除，全部封印状态。	パ–ツ回收Lv3
ロケットパンチ	敌全体攻击，使用后变成腕封状态。	パ–ツ回收Lv1
ロケット头突き	敌全体突攻击，使用后变成头封状态。	パ–ツ回收Lv1
ロケットジャンプ	同回合使对自己的全部攻击都MISS，使用后变成脚封状态。	パ–ツ回收Lv1
HP炮	对敌1体无属性攻击，全封印的状态下使用，HP越少威力越高。	パ–ジLv5、オ–バ–ヒ–トLv10

ショ–グン技能详解		
名称	详细	必须技能
贰の太刀	可装备2把武器攻击，专用技能。	——
刀マスタリ–	习得刀系技能必须，刀的普通攻击上升。	——
食いしばり	当战斗中HP为0的状态下有一定机率以HP为1的状态生存。	——
血染めの朱枪	战斗中敌·我方被打倒的时候攻击力上升。	食いしばりLv3
士气回复	自己死亡复活的时候我方全体HP回复。	——
介错	敌我方的HP到一定值以下后一定机率即死。	士气回复Lv1、食いしばりLv1
柄落し	敌1体坏攻击，一定机率发动晕眩效果。	刀マスタリ–Lv1
明星	敌全体随机斩攻击，白天的话威力更大。	刀マスタリ–Lv1
祸时	敌全体随机斩攻击，晚上的话威力更大。	刀マスタリ–Lv5
五轮の剑	敌全体随机斩攻击，装备2把武器的话攻击回数倍增。	刀マスタリ–Lv10、大武边者Lv3
精神统一	3回合之间封印状态无效。	食いしばりLv3
大武边者	3回合之间攻击、防御、狙击率上升，牵制住敌人。	食いしばりLv5
先阵の名誉	任命我方一人打前阵3回合，使其攻击上升防御降低，回合内最开始行动。	士气回复Lv3
殿军の誉れ	任命我方一人殿后3回合，使其攻击下降防御上升，回合内最后行动。	士气回复Lv3
野伏せの阵立	指挥我方一列埋伏，被敌人攻击的情况下进行反击。	先阵の名誉Lv3、殿军の誉れLv3
一骑当千	舍弃防御追击我方的一切攻击。	精神统一Lv3、血染めの朱枪Lv3
一齐射击	指挥装备弩铳的我方向敌1体一起射击。	士气回复Lv5
乱れ龙の阵	指挥我方全体对一敌人发动总攻击。	一齐射击Lv3
逃げるが胜ち	使用的回合全力逃跑。	——

ショ–グン：剧情进行到第3阶层后在完成深都的剧情任务“巨兵ゲ–トキ–パ–を护れ”后即可得到。

大航海冒险篇基本流程！

一开始我们的船所载的食物只够航行6格，先往西航行可发现大灯塔，但一靠近就会被一只大怪鸟将船击沉，触发寻找航线的任务后去C4的小岛登陆可得到干燥豆，装备后就能航行8格了。之后去D3、D4交界的地方调查高山可以得到**アモロスギ**，将之带去B4的小岛那可得到能使船行走16格的**アモロのチーズ**。装备上此物即可绕过盘旋在灯塔处的怪鸟和海里的旋涡进入灯塔，得到一个移动格子加1的**フォアマスト**。（也就是1次可移动2格距离）此时可以领取大航海任务了，没事的时候可以去做下，以后每发现一个遗迹或者港口都会有3个任务出现，不过这些分支任务都是自动传送到该地点杀怪或者BOSS，很简单，篇幅有限这里就不做过多介绍了。



继续大航海，这次我们往东走，不远可发现海流包围的一交易都市，（D6位置）装备刚得到**フォアマスト**可以轻松绕进去，注意别撞上附近的海贼船，进入都市得到可行走20格的**ザワ－クラフト**。之后装备上**ザワ－クラフト**直接向北行在B6位置可绕进一商业港口，同样注意躲避海盗船。成功后西南方向走去到B2位置可发现**トルトゥ－ガ**岛。过后再去一趟B6的商业港会遇见一士兵，交谈后需要帮其去寻找船大工，去到之前的B4小岛那一趟后再回商业港找士兵可以得到博物全志武具编1，此时回港口的话船会多出一个装备格。

之后去E2的交易都市，这里的士兵正为这附近的暗礁而苦恼，之后去东边的暗礁地带调查（D7）得到**コショウ**，回交易都市回任务得到博物全志武具编4。（与海上航行的黄色的船选交易可以得到武具编9）过后再次去到B2的那个**トルトゥ－ガ**岛搜索可得到一门**カルバリン**炮，以后装备上按Y键消耗一回合可以使用大炮攻击了，不过暂时还只能攻击那些红色的海盗船。此时回港口可以得到讨伐海贼的旗子，之后航去东南角F6处打掉海盗船进入巨人遗迹岛处可得到钢刃冲角，有了这东西就可以把挡路海藻搞掉了。过后由A5海域处把海盗船击沉即可进入北海区域，发现海上磁轴进入第2据点。

先往东去到北海区域的海上都市**シバ**，（E6）可得到乳香，过后可得到能使船航行24格的食物肉。在据点往西航行的话可以发现一黑暗之森，（E4位置）过去调查后可得到**アクマウリ**。之后装备上钢刃冲角穿过西边的海藻区域可打通通往胜利之塔的航线。当此航线完成后回港口会提到有关能使船冲过暗礁的装备，之后再次去E6的海上都市**シバ**，卫兵要求我们去击退海盗夺回被抢走的**ロツク**银，此时回到南海地图去B7位置打掉那的海盗船夺回**ロツク**银交给**シバ**的卫兵，可以得到一个**トロ－ル**网，装备上可在航行的过程中自动捕鱼，而现在回港口的话可以得到能冲过暗礁的船装备。



此时我们绕过西边海流去到B4位置处的风车港，打通这里的航线后可使船的可装备数量再加1个，以后如果再来该港与士兵交谈后他会要求我们去南海区域西北角被水流围住的一小岛上找硝石，（A4附近）并得到武具篇3和2000钱。另外在这里的A7位置处，我们还能发现第2个大海磁轴，开通第3据点。

此时去到坐标A1处的交易都市**アイエイア**，（必须有过海暴的装备）完成这里的航线后可以得到能攻击所有海盗船的高级大炮，这样海面上有些黑色的大海盗船就也能轰掉了。以后再来这里的话这里的卫兵会要求我们去帮找2样材料，分别是海上都市**シバ**附近的**カカオ**の实和地图南F6处调查小岛可以找到**アモロスギ**。交还任务后可得到2个交易品以及武具篇5。

穿过复杂的海流完成D2浮游岛的航线后回海都港口可以得到20000钱，因为之前发现胜利岛的缘故，现在回来港口还有可能能得到使船移动速度+2的装备，也就是说以后可以一次移动3格了。有了这玩意我们可以去位于E2处附近的第3个海上磁轴开通第4个据点。另外在浮游岛附近的小岛上（D1）可以得到个**ガルム**，将之带去C6处小岛那，可在一士兵处拿到另一个使船航行20格的食物。

现在没事可以回南海区域，地图左上角不是还一块没探索吗？现在带着高级炮可以轰掉海盗船过去，在A1处可发现一座中式古典建筑，打通此航线回港口后可得到能航行28格的食物，这也是航行次数最高的食物了。

好了，航海篇基本的流程就介绍到此了，想完成全交易品等图鉴的可以没事逛遍各个岛屿和港口，在海上有很多地方也会是有突发事件的，向着完美海图进发吧！

□文/GMI游动社/绣花

精彩的不止是PK——《降龙之剑》活动大揭秘！

在众多的2D网络游戏中，《降龙之剑》给人的感觉首先就是打得爽，相信很多人都是被战争这一元素吸引到游戏中来的，但是《降龙之剑》并不是简单的一个“爽”字就能诠释的，除了游戏中的PK，他们也汇集了很多其他的游戏元素，而作为特色之一的，就是游戏中的各种活动。现在，就让笔者来向大家介绍一下几个《降龙之剑》中有趣的活动吧。

皇城保卫战，猪哥威武

且不说猪神巨兽有多强悍，它带来的一切灾难和混乱就足以说明了猪哥的影响力。经验值超高的魔族士兵、攻略简单回报又高的玄冥五行阵、再加上浑身都是宝的猪哥。如果说在游戏初期这对玩家来说是灾难的话，在游戏中期和后期，每次猪哥来的时候玩家都高兴得像过年一般，纷纷用手上的兵器迎接猪哥，好让他吐出满身的财宝。

对于《降龙之剑》来说，猪哥已经成为了一个象征，虽然它的威慑力在逐渐下降，但是对于玩家来说，猪哥带着小弟入侵皇城的事件将永远成为《降龙之剑》的一个经典。

活动趣味性：5　活动难度：3

猜灯谜大赛，智商之战

灯谜活动很简单，只要每周六20：00跑去降龙谷寻找花灯然后点取，就能回答花灯上的灯谜，答对了就能获得经验奖励。有些灯谜很难（我到现在还没能找出正确答案），也有些比较简单，花灯分两种，普通的和彩色的，而回答出彩色花灯上的灯谜的话，得到的经验值奖励可是非常高的哦。

在答对灯谜放飞花灯的同时，玩家还能随机获得一些字符，分别是“剑啸九州，天地降龙，人界一心，共诛邪魔”16个字，分成四组，凑齐任意一组的字符都能拿去巨城中说书人处换取礼包。

猜灯谜的奖励丰厚，简单有趣，低等级就能玩，是玩家给小号疯狂增加经验的绝好机会。

活动趣味性：3　活动难度：2

拳皇争霸赛，三招决胜

拳皇争霸赛是《降龙之剑》在2月2日封测更新完毕之后开启的一系列新游戏线上活动之一。虽然这个名字听起来很拉风，不过其实它一点都不危险。因为《降龙之剑》的“拳王争霸赛”是最和平安全的，安全到什么程度呢？剪刀石头布就行！

值得一提的是这个活动还有一个恶搞成分在里面，由于猜拳是分等级的，假如你的等级一直跌的话，系统就有可能将你分配给一个特殊的对手：螃蟹。众所周知，螃蟹是只能出剪刀的，假如你连螃蟹也都输掉的话……恭喜，全服通告：XXXX笨到猜拳输给螃蟹，大家一起鄙视他吧。假如你想通过另类的方式扬名的话，不妨可以考虑输给螃蟹玩玩。

活动趣味性：4　活动难度：1



降龙凤求凰，野蛮女友

每周五20：00–21：00，系统会提示“凤求凰活动正式开始！”，报名的男女玩家就会被传送到一个特殊地点开始活动。男女玩家会变成特殊的外型并获得特殊技能。女性玩家只要处于特定区域就能持续获得经验值，而男性玩家则是需要将女性玩家抱至另一个区域才行。在“抢亲”过程中，女性玩家可以挣扎，可以杀死男性玩家（也能拿到经验），为了各自的经验，男性玩家将切身体会到追一个女孩，是多么的困难。

不管在什么时代，恋爱都是一件比打仗更难的事情，在感情的世界里，好勇斗狠可换不回姑娘的放心，但是，《降龙之剑》中，只要你有决心，有毅力，靠蛮力也能抱得美人归哦。而且，在抱到MM的同时，既能一亲芳泽，又能获得经验，实在是有够赚。

活动趣味性：5

活动难度：男性3女性5

以上这些是《降龙之剑》活动的一部分，每样都是充满了乐趣，而也就是因为有了这些活动，《降龙之剑》才能更多地吸引住别人来参与其中，去体验2D游戏除了PK以外更多不同的玩法，希望完美能推出更多有趣的活动，也希望《降龙之剑》能带给大家更多好玩的感受。

上天入地杀到让敌人无所遁形

AGENCY MISSION WELCOME TO PSNAU

小段的剧情后，主角的直升飞机遭到了敌人炮火攻击，重要的文件掉入敌人的营地内，一场火拼后我方成员阵亡，主角随后跳下飞机……



用LS或者RS控制主角的方向，对准前方红色提示标记下落，注意要尽可能的维持在对准标记的轨迹上，剧情中，从阵亡士兵的身上获得PDA。随后的目标是要落到地面上，依然是对准红色提示，不过下滑到一定程度，按A键打开降落伞，成功着陆开始寻找失散的文件。



系统提示LB是释放绳索，利用绳索抓取墙壁可以前进，同时也可以利用绳索直接将警戒塔的敌人士兵拉下来摔死。随后将准星对准塔楼顶部借助绳索攀爬然后跳跃上去。继续前进在提示位置获得了第一个Memory Card。

接下来任务是消灭对面的2名敌人，依然是利用绳索拖拉即可。随后借助绳索到达对面，根据提示走到武器箱，按住Y键拾取手枪一把。沿着路继续前进干掉前方数名敌人和左方高台上的2名敌人，在提示点处取得第2个Memory Card。



剧情出现武装直升飞机，按Y驾驭炮台轰击飞机，轻松炸掉。随后乘坐爬山车到达山顶，迎面墙壁上有个补血箱，按Y键可以恢复体力。干掉通道中的4名士兵，走到底在右侧铁架台上获得第3个Memory Card。

使用降落伞面朝提示点方向直接跳下，干掉提示点全部的敌人夺取



Memory Card,走上楼梯，瞄准直升飞机使用LB，抓住飞机的底部。跟随飞机来到大厦群上空，使用降落伞降落到提示点附近，迎面会撞上2个火力强劲的冲锋枪岗楼，利用翻滚和障碍物前进到提示点按Y发生剧情。



剧情后前进到坡上，击毙2个岗楼内的敌人，进入岗楼房间按Y驾驭机枪然后按A键取下机枪，利用机枪击毁提示点的2个火炮。接下来敌人会不断出现，身后也会出现敌人的吉普和装甲车，注意站位靠左右2侧，坚持一段时间，直升飞机降落到场地的正中央高空处，瞄准LB飞空脱离，本关结束。

AGENCY MISSION CASINO BUST



剧情后前进，干掉途中的士兵，靠近车按B可以跳上车顶，随后会提示小心敌方的士兵长官，远程干掉他，小心他扔出的手雷。来到摩天楼地下，系统提示要攀爬上去，从大楼凹下去的一条笔直向上通路不断向上攀爬，向上瞄准攀爬点按LB就可以了。



全灭顶部的敌人，从提示点方向的大楼横梁到达对面楼层，破除提示点的密码锁，随后前往下一个提示点，同样破。随后出现敌人直升飞机，直接LB利

本作的系统采用了传统的欧美风格的任务推进剧情的流程方式，游戏整体由3个种类的任务组成：“Agency Mission”“Faction Mission”“StrongHold Takeover”。其中，“Agency Mission”可以理解为我们通常所知道的主线剧情任务，该任务与主线的推进直接相关。“Faction Mission”“StrongHold Takeover”都可以被看作为分支任务，本作的分支任务虽然与主线任务无关，但是却起着开启主线任务的作用。

游戏中存在着所谓的“Chaos”参数，玩家需要不断积累这个“Chaos”值，提升“Chaos”等级后才能够继续推进相关的任务。大地图的右下方直接显示了各种任务目前积累“Chaos”的状态，只有该任务的“Chaos”槽满了，才会出现新的该类任务。积累Agency Mission“Chaos”值的主要途径就是完成各种分支任务获得大量的Chaos奖励了，而其他分支任务在自行积累的同时，还可以通过击毁敌人基地的武装设施，完全占领敌人的据点，完全占领村庄来实现。

这里的完全占领，在本作中并不是单指消灭了基地内部的敌人，需要将占领指数达到100%才算完成，除了炸掉基地内部的设施外，还需要收集全部的宝箱收集品才能够完全占领获得Chaos积分。

另外，游戏中在敌军据点收集的武器部件可以用来在黑市开启新的枪械，在战斗场景中可进入黑市购买枪支弹药和交通工具。



《正当防卫2》由于其超高的自由度，多样化的任务方式，被誉为战争版的GTA，主角唯一个有着正义感的雇佣兵，在多个势力交杂的世界里，依靠完成赏金任务挣取佣金。当世界出现危机的时候，主人公挺身而出，为了挽救世界安慰而投身战火…… □文/goingamer.com

JUST CAUSE 2

PS3 X360	本刊译名：正当防卫2			2010年3月23日
	动作冒险	SQUAREENIX/EIDOS	59.99美元	美版
	DVD/BD	1人	720P	15岁以上

用绳索抓到直升飞机上，随后推动LS攀爬到飞机头上，用枪击毙副驾驶，按Y键进入飞机，一阵QTE后将驾驶员推下去，取得飞机驾驶权。



随后用机枪击毁另外一架直升飞机，剧情后驾驶飞机靠近绿色提示点所在的大楼横梁，将飞机静止在横梁的正上方，然后按Y键离开驾驶舱，按B键跳落横梁上，从横梁上的天窗进入建筑物发生剧情。



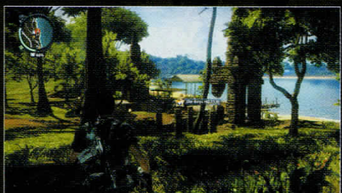
来到安全地点，随后要把撞在路边的车辆拖出来，首先瞄准汽车LB按住不松，然后转动LS，将准星对准马路对面的拖拉机，释放LB后绳索将拖拉机和汽车连接起来，随后按Y键驾驶拖拉机，RT向前移动，将汽车拖到路上。如果距离太长而绳索无法连接，那么首先将拖拉机开的靠近汽车就可以了。



注意这里一定要记得补充武器弹药，随后按B爬上车顶，开始驱车前往目的地，途中会遭遇敌人车群的追杀，远距离用机枪扫射，如果两车并行，可使用LB跳到对方的车上，击毙副驾驶，按Y进入汽车，QTE处理掉驾驶员后，驾驶敌方汽车前进。



摆脱敌人的追兵后，来到了同伴的家里，剧情后获得了PDA，黑市开启，按方向键下后，按Y键召唤黑市，可以购买武器装备等。随后玩家处于完全自由状态，地图上出现了红色、黄色2种徽章，随意选择一个作为目标。这里选择黄色的势力。



走到提示点调查黄色指示标记发生剧情，随后接受了对方的委托任务。

占领敌方势力的营地，首先依靠绳索翻墙到达内部，全灭敌人，随后解锁打开门旁的机关，友军进入。前进一段时间，友军提示小心警戒塔上的火箭筒，绳索飞跃上去，干掉火箭筒兵截获他的武器，狂轰乱炸。

继续前进，对面建筑物顶出现狙击手，直接火箭筒伺候。最后消灭全部敌人完成本任务,随后是对于基地的彻底占领，目前状态为50%，需要搜索基地收集全部的提示宝箱和破坏全部的电力设施。

FACTION MISSION SIPHONING GAS

分别前往3个提示点，调查指定点的笔记本，偷取政府的重要数据。没什么难度，注意传递数据过程中需要等待进度条满后才算成功。



开启第二个任务前需要足够的Chaos值才能执行，游戏初期可以考虑先破坏敌人的重要设施，取得该基地、村落或城市的控制权来获得大量的Chaos。地图上的各个基地点都可以是积累的目标。

也可以乘坐基地内的直升飞机，直接前往大地图西面的红色徽章标记，接受新的任务

FACTION MISSION ROCKET SCIENCE

剧情后与绿色提示箭头的科学家对话，随后开始突入敌人基地，注意要保护科学家，如果科学家死了游戏就Game Over。



冲在前面，消灭途中的敌人，大门处依然是通过绳索翻过去，干掉大门开关小屋内的守卫，打开大门。随后的途中会遇到直升飞机，利用道路旁的机枪台消灭它。随后的下坡地形，敌人防御比较强，道路左侧的武器补给箱内有手雷，炸掉敌防御机枪台继续前进。



来到中央广场，敌人的防御力量比较强，全灭敌人后，请立刻将机枪台的机枪拆下来手持，随后会出现的几波敌兵和直升飞机，全部用无限强大的无限子弹的转盘重机枪搞定，消灭直升飞机后任务完成。随后地图2个势力都出现了若干任务。

FACTION MISSION UPS AND DOWNS

驾驶摩托直接前往敌人的基地，任务目标是炸掉敌人的发射装置，启动装置位于地下，利用绳索跳入设施中间，随后沿着楼梯一直向下走，途中的守备军不少，小心前进。走到底，调查开关，起爆后马上利用绳索快速返回地面，随着发射设施的彻底爆炸本任务完成。



FACTION MISSION POLITICAL DEBATE

任务的目的是绑架绿色提示点的轿车内的人质，主角初期获得的车具是一辆摩托，建议直接驾驶摩托从左侧山崖直接开到崖下的高速公路上，在这里等待轿车经过，靠近目标车辆会出现提示按键B，跳上车顶，然后用枪干掉右侧冒出来的保镖，随后按Y进入车内，一连串的QTE后控制汽车。随后需要将人质直接绑架到提示点，途中会有大量的敌军来围堵，不用过多在意敌人的射击，将全部注意力放在驾驶汽车上，顺利到达目标任务完成，完成该任务后，开启了新的Agency Mission：White Tiger。



FACTION MISSION TAMING THE BEAST

任务需要主角突入指定的敌人基地，截获一辆坦克，前往提示营地，从外围干掉警戒塔的狙击手后，直接快速突入，走入绿色提示点的仓库内，进入坦克开始突围。根据提示的指示点，沿途一边消灭追兵，一边前进，注意途中会经过2架桥，注意把握好方向，走到提示点处任务完成，需要注意的是坦克并不像想象中的那么结实，沿途中的追兵还是第一时间消灭为好。

FACTION MISSION PIRATE BROADCAST

本次任务要控制政府的雷达设施，根据提示点一直来到海岛的摩天大楼旁，攀爬到顶部，分别有4个雷达设施，都有重兵把守，其中更有1个设定了3架无人立式机关枪，可以考虑从屋顶的远处



首先摧毁机枪台，然后再靠近本雷达，接近雷达机关调查后，QTE正确输入，任务成功。全部4部雷达控制完毕后，随后的任务要炸掉最高处的通讯设施。

安置炸弹的提示点有2处，一处位于设施中部，一处位于设施的最顶端触点上，注意走到提示点会出现按键Y提示，全部安置完毕后系统提示马上脱离此区域，直接从最高点跳下，漂亮的空中滑翔伴随着爆炸的胜利，本任务完结。



AGENCY MISSION THE WHITE TIGER

剧情后前往指定地点，消灭该营地内的全部有生力量，注意首先消灭3个警戒塔的狙击手。随后拾取其中一个警戒塔上的对讲机，剧情后，根据提示，击毙红色提示的敌人。随后保护Pang一起逃脱营地，敌人的火力比较强，一定要注意Pang的安全，要紧紧跟随他，干掉其道路前方出现的敌人守卫，干掉几波敌人后终于成功跑到营地外面。



剧情后，驾驶摩托，跟随着Pang走，途中遭遇敌人，全灭后继续前进，到达目的后剧情，随后要消灭目标营地的全部敌人，其中有个重装甲兵，很难对付，推荐的打法购买狙击枪，拉远距离，爆头消灭他，随后拾取地上的数据卡，剧情后前往下一个提示点。





到达提示点，主角遭到攻击被俘虏，剧情后跟随着同伴突围，注意保护

同伴的生命，主角手持无限子弹的强火力机枪，基本处于无敌状态。边打边走，随后剧情任务完成。

FACTION MISSION BRIDGING NEW CONTACTS

前往提示点，击毙全部的红色敌人，拯救绿色提示同伴，随后上车，载着同伴到达提示位置任务完成。

FACTION MISSION FLY ME TO THE MOON

任务要求炸毁目标基地的3个宇宙飞船，3架发射设施比较分散，在飞船附近有直升飞机可以利用，但是驾驶飞机前消灭基地内飞机附近的导弹发射器，否则飞机必定会被击落。全部的导弹发射器共有4架，分散在直升飞机的附近，注意只能用手雷才能够有效摧毁导弹发射器。随后乘坐直升飞机，依次击毁3架火箭，注意攻击其红色的火箭前端。



3架火箭发射台全部摧毁后，剧情中出现第4个发射架，且马上就要发射火箭了，立刻赶往绿色提示点，乘坐战斗机前往红色提示点，用RB导弹直接炸掉已经飞空的火箭，任务完成。



STRONGHOLD TAKEOVER PLLGRIMAGE

相对来说任务简单很多，护送我方绿色提示技术人员突入敌人基地内部，没什么注意难点，小心房顶2狙击手即可，可以用绳索把他们拖下来摔死。走到提示点，依然是老套路抵抗敌军，最后是一架直升飞机，机枪台的机枪就是为这个准备的……歼灭直升飞机后任务完成。



FACTION MISSION STANDARD

前往提示点领取任务，随后驾驶飞机前往西北方的孤岛，到达提示点后剧情，驾驶旁边的卡车，载着同伴前往提示点，注意道路比较滑，保持平稳的速度前进，到达提示点，需要关闭2个电塔的开关，利用降落伞尽可能的滑翔到2个电塔的最高点，消灭守卫后关闭电闸。最后剩下的一个巨型电塔，依然是滑行过去，然后慢慢利用绳索向上攀爬吧，来到顶部的提示点，全灭敌人后，用手雷炸掉中间的电力核心，随后跳离电塔，剧情中前往绿色提示点与同伴汇合，他正在与敌人交火，全灭敌人后驾驶卡车载着货物向海岸边前进，一路上冲破敌人的围堵，到答案编后任务完成。



FACTION MISSION MERCENARIES MUST DIE

任务的要求很简单，击毙敌方据点内的目标敌长官，可是实施起来并不容易，敌人的防御力量比较强，且个个火力凶猛，贸然突入基本是没有胜利的可能，这里推荐用狙击枪，拉开距离，以击毙目标人物为唯一的目的。其他士兵是杀不光的，寻找有利位置，尽可能的离远，用狙击枪瞄准目标的头部，这样的打法比较容易成功，击毙后任务完成。

STRONGHOLD TAKEOVER A SECOND AMENDMENT

本关稍有难度，任务要求护送我方技术人员到达敌方据点的指定位置，敌方守备军中会配备若干名火箭筒兵，只要主角中弹基本就是被秒杀。出步入敌人的据点，迎面是2个警戒塔，塔上配备了2名机枪兵，第一个火箭筒兵位于这2个警戒塔后面的第3个警戒塔，建议只用狙击枪从远程首先依次击毙。随后翻越敌人的防御墙，打开大门，让友军进入，随后会在左侧位置遭遇第2个火箭筒兵，利用障碍物作为掩体，狙击枪远程爆头，随后的道路中会有大量的敌方机枪台，个人推荐还是用狙击枪比较有效快捷，在目标点最后一段路程，会有敌方的军用吉普。到达提示点后，需要防御敌方的增援，掩护技术人员，利用机枪台狂扫吧，稍等片刻技术人员完工，任务完成。



FACTION MISSION CAN I GET A WITNESS

任务的前半段和前面比较相似，前往敌人据点，到达指定位置，因为门上锁无法进入，因此需要寻找钥匙，稍微等片刻，系统会提示持钥匙的敌方长官的位置，地图上红色提示点，一路追杀击毙他，拾取钥匙返回大门前，开门进入，迎面会遭遇无人机枪台，直接扫射将它击倒，进入房间调查提示点设备，获得数据后，离开房间，我方直升机赶到，利用绳索直接抓住直升机离开。

随后，需要在直升飞机的帮助下追踪绿色提示点的汽车，目的截获绿色提示汽车，这里可以从飞机上直接利用绳索飞抓到指定的汽车顶部，随后干掉左右2侧的卫兵，然后进入车内，将汽车驾驶我方的营地内即可完成任务，注意如果途中无法捕获，从敌人汽车终点截获也可以一。



FACTION MISSION DRIVING MISS STACEY

剧情后，前往提示点驾驶紫色的超长轿车，前往提示点护送Miss Stacey，这期间路程风平浪静，不用开的太快，Miss Stacey上车后，前往下一个提示点，途中会遭遇敌军的追击，注意控制轿车，冲破敌人的防御网后到达提示点，任务完结。



AGENCY MISSION MOUNTAIN RESCUE

第一阶段的任务，不难但是很烦，要陆续破坏4个据点的电子炉设备，全部电子炉都在仓库内部，注意提示点，需要从仓库门进入到仓库内才能发现目标，用手榴弹或者枪械都能炸掉电子炉。全部4个破坏后，前往提示点，剧情遭遇3名忍者，没什么难度，用场景障碍作为掩体，可轻松消灭。

剧情后，立刻从正前方跳下，追击绿色提示车辆，落地后快速前进，前方有一辆汽车，驾驶汽车追逐靠近提示汽车后，使用降落伞+绳索抓住汽车，干掉守卫，进入汽车，控制汽车后剧情，本任务结束。



FACTION MISSION THE BROADER SCOPE

拾取狙击枪，前往提示点，那里是规定的狙击位置，干掉全部守卫后，走到提示点，系统提示击毙远处跑动的提示敌人。本任务结束。

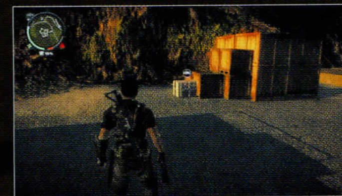


FACTION MISSION SMUGGLERS DO RUN

驾驶快艇，海面上追击指定的敌方快艇，快艇的位置以完全直线追尾或者平行为佳，这样可以保持射击的精准度，击毁敌人的快艇后任务完成。

STRONGHOLD TAKEOVER PARADISE VALLEY

剧情后，和大部队一起前进，任务目的依然是保护技术人员深度敌人据点。同前面的“Stronghold Takeover”任务相比，形势和任务要求完全相同，唯一的区别是敌人的防御力量火力强大了很多。战斗要求增高，不过只要注意躲避，基本没什么太大问题。



AGENCY MISSION THREE KINGS

直接空中滑翔降落到指定地点，剧情后要消灭敌方长官，没什么难度，注意其被击毙后会发生爆炸。随后抓住空中的直升飞机，跟随飞机到达另一个平台，接下来要炸掉敌人的重火力装甲车，我方有武装直升飞机增援，可利用飞机引诱装甲车火力，主角从侧面不断的扔手雷轰炸。炸掉装甲车发生剧情后，接下来利用降落伞滑翔到第三座大楼顶部，提示点位于大楼内部，走顶部的楼梯向下，走到提示点，扔手雷炸掉2扇大门后发生剧情，随后切入BOSS战，本战中空中会有激光射下攻击主角，而这个杀伤力巨大的武器可以被反利用来对付BOSS，尽可能的靠近BOSS，看到地面出现光柱锁定后，马上闪躲，随后就看BOSS被炸吧。基本攻击思路依然是用双机枪作战，胜利后剧情，任务完成。



FACTION MISSION AN OFFICER AND A HUMAN

直接前往指定地点，任务要求炸掉敌人据点内的对空导弹发射器，手榴弹

能够对该设备造成伤害，全部的发射器炸掉后，通过绳索翻越房顶，需要干掉制定的敌军长官，依然是比较猛的火力，比较高的防御，火箭筒远程威力巨大，建议直接快速贴身，用双机枪快速击毙他。任务完成。



FACTION MISSION ONE DEADLY SIN

道路前往有直升飞机一架，快速前进驾驶飞机起飞，随后需要追击高速公路上的指定汽车，机枪轻松搞定后任务完成。

FACTION MISSION CHECKING THE MENU

任务很简单，驾驶指定地点的货车，突破敌人的防御走到提示点位置即可完成任务。

AGENCY MISSION INTO THE DEN

剧情后前往提示点，到达指定的据点后，前往提示点发生剧情。剧情后跟随着大部队前进，途中不断消灭敌人的指定防御力量。作为最后一个任务关卡，敌人的防御力量出奇的强大，消灭冲出的装甲车后继续深入，依靠绳索爬到最高处，炸掉指定的提示点敌人的武器设施。

在石门前调查机关，大门打开，一路走到提示点发生剧情。剧情后敌方出动武装直升飞机，一场人机对战，可利用建筑物作为掩体，机枪对直升飞机就能造成有效打击。消灭飞机后一路冲杀到提示点，调查机关后整个建筑物开始崩塌，随后在限定时间内脱离，要多利用绳索了。

AGENCY MISSION A JUST CAUSE

剧情后驾驶飞机前往提示地点，到达提示点后发生剧情，追赶上了敌军的航空母舰，一场空中海洋大战随即展开，敌人除了母舰的防空导弹外，还会不断派出武装升飞机。战斗中看好时机，跳下飞机滑翔降落在母舰上，一路冲杀来到提示点的大门处，调查机关破除密码后进入发生剧情。



BOSS战随即拉开，BOSS具备了超强火力，双连发火箭筒，可轻松把主角击毙，同时还会不断刷出忍者杂兵，比较好的隐蔽场所，是BOSS正前方场景的障碍物，躲在这里BOSS的火箭是无法对我们造成伤害的，一边注意消灭左右2侧的忍者，一边在BOSS的火箭间歇期，集中火力猛攻BOSS，不用太长时间即可胜利。但是事情还没有结束，狡猾的BOSS启动了导弹设施，剧情后主角身处导弹上，首先攻击前方BOSS，使其的攻击暂时停止，随后利用这段停火间歇期使用QTE，破除导弹机关，接着跳到另一个导弹上，重复这个步骤。最终来到了BOSS所在的导弹上，剧情后主角控制了最后一颗导弹，漂亮的鹞子翻身脱离，任务完结，最终阻止了邪恶的野心，我们的攻略也到此完结了。



成就列表

成就名称	获得方法	成就点数	成就名称	获得方法	成就点数
Top Agent	最低难度通关	20G	Juggler	杀死30个在空中的敌人	15G
Heroic Agent	Experienced难度通关	30G	Road Rage	通过跳到敌人载具上的方式杀死50个敌人	10G
Legendary Agent	Hardcore难度通关	40G	Marksman	爆头消灭50个敌人	15G
Gaining a Foothold	占领三座要塞	10G	Killing Frenzy	一分钟内消灭20个敌人	20G
Conqueror of Panau	占领九座要塞	20G	Invincible Warrior	无伤干掉50个敌人	20G
A Trusted Ally	完成49个势力任务	20G	Destruction Frenzy	60秒内破坏30个场景物体	10G
First Taste of Chaos	第一次造成混乱	10G	Test Driver	驾驶30个不同的乘物	10G
Saboteur	完成150次阴谋破坏行动	10G	Trying Everything Once	驾驶过全部104个不同的乘物	25G
Destroyer	完成1000次阴谋破坏行动	20G	Road Trip	使用陆地乘物行驶75公里	20G
Professional Hitman	刺杀25名上校	20G	Please Step Out of the Vehicle	抢夺50部敌方乘物	10G
Up to the Challenge 1	完成10次挑战	10G	Stunt Driver	得到100点特技点数	10G
Up to the Challenge 2	完成50次挑战	20G	Halfway there	普通模式或雇佣兵模式下达到50%完成度	25G
Leaving No Rock Unturned	收集1000个资源物品	25G	Parachute Climber	打开降落伞后滑翔300米	10G
Finders Keepers	收集100个资源物品	15G	I Believe I Can Fly	自由落体1000米	10G
Faction Benefactor	定位150处地点	20G	Bridge Limbo	驾驶飞机穿越30处桥梁	20G
Globetrotter	定位100处地点	20G	Stunt Flyer	驾驶飞机贴地飞行30秒	10G
Freeroamer 1	15个地点的完成度达到100%	10G	Perfectionist	普通模式或雇佣兵模式下达到75%完成度	25G
Freeroamer 2	100个地点的完成度达到100%	20G	Top of the World	站在游戏场景中的最高点上	10G
Body Count	消灭750个敌人	5G	Welcome to Panau	完成故事任务1	10G
Unarmed and Dangerous	肉搏消灭50体敌人	15G	Casino Bust	完成故事任务2	20G
Gravity is a Bitch!	用爪钩杀死30个敌人	15G	The White Tiger	完成故事任务3	30G
Follow Me!	在车上用爪钩拖死5个敌人	15G	Mountain Rescue	完成故事任务4	40G
Hang 'em High!	用爪钩杀死30个悬空敌人	15G	Three Kings	完成故事任务5	50G
Wrecking Ball	用爪钩拖着载具撞死5个敌人	15G	Into the Den	完成故事任务6	60G
Piata Party	用肉搏攻击消灭5个浮在空中的敌人	15G	A Just Cause	完成故事任务7	70G

究极之龙！全49奖杯取得法至高研究！



龙如系列一向以游戏要素丰富着称，系列首作导入奖杯系统的作品《龙如3》更是以难度极高的迷你游戏奖杯要求而令不少玩家心生怨言。这一代脚本以多主人公方式展开，场景加入了地下街、停车场、露天平台、亚细亚街等等，使得场景规模扩大数倍。迷你游戏在前作的基础上全面得到加强，分支任务虽然总数减到了63个，但因为基本都紧扣每一部主人公主线以外的背景交代，所以完成每个分支任务所耗的时间，也是前作的两倍以上。所幸这一次世嘉较为厚道，不但大幅下降对迷你游戏奖杯的要求（迷你游戏完全制霸的难度也下降不少），战斗在系列普遍难度较低的基础上进一步向更适宜新手的方向调整，究极斗技不再究极，而前作曾被视为地狱的竞走也因为导入了回气、搏斗、投掷等要素而使得地狱变作了天堂。如果把前作白金的难度列为A级，这一代难度可归为C级，只要愿意投入时间，得到白金不会有任何障碍。

然而，正因为这款游戏对奖杯的要求较低，获得白金之后还有大量的收集要素等待着玩家，如果想和上一代一样把游戏整个达到“完全制霸”，恐怕没有个两百小时是无法做到的。限于篇幅，这里难以做到把《龙如4》的收集研究部分全部透析，只好围绕白金奖杯的攻略要点提供一些参考。

本作奖杯数：49、白金：1、金杯：3、银杯：7、铜杯：38

□文/Silence



1 プラチナトロフィー 白金

和绝大部分游戏一样，解开游戏其它所有奖杯要求后获得。

由于这次奖杯设置的原因，玩家必须normal、hard、ex-hard三个难度各玩一遍，所以建议的流程是第一遍Normal（并且中途不能改变难度）后，在自由探索模式将其它奖杯都收集齐，然后在系统菜单内设置一下剧情可以跳过，以差不多八个小时的时长完成后两个难度。由于此作战斗难度较低，三遍流程下来，关于四名主角等级全满的奖杯必定能解开，所以非必要的战斗尽量避免以节省时间。另外需要注意的是，做成通关记录之后，开始新游戏道具能力继承，但收集方面的数据不会继承（比如分支任务、夜店女的育成等等），所以务必要确认自己解开其它奖杯后再进行二周目，以免不必要的重复劳动。

此外，由于这一次采取多主人公的架构，二周目每一部终章前主人公带在身上的装备和物品无法交给下一个主人公，所以必须要有个统筹安排。尤其在ex-hard难度下，一旦死亡不能接关，那么针对初期战斗难度相对较高的冴岛可以给他配上斗神符（完成所有“究极斗技”后获得）甚至黄金枪（全迷你游戏制霸），或者多配点回复药品。

2 ストーリー第一部クリア 铜杯

剧情奖杯，完成秋山骏剧情必然获得。

3 ストーリー第二部クリア 铜杯

剧情奖杯，完成冴岛大河剧情必然获得。

4 ストーリー第三部クリア 铜杯

剧情奖杯，完成谷村正义剧情必然获得。

5 ストーリー第四部クリア 铜杯

剧情奖杯，完成桐生一马剧情必然获得。

6 感谢-スタッフ一同- 金杯

通关奖杯。最后一章实际上等同于自由探索，可切换四个主人公进行其它要素的收集。但因为通关后有着200万金钱的奖励（hard和ex-hard分别是300万和500万），为早日完成身上携带金钱超过1000万这个奖杯，建议还是等通关以后在自由探索模式里去收集。

7 传说を継ぐもの 金杯

和前作一样，在HARD难度通关后出现的EX-HARD难度选项，通关后可获得。虽然看上去不简单，但实际上除了不能接关以外，并没有提高太多的难度。由于打到这里已经是三周目了，无论道具还是装备应该都很强了，只要注意随时存档，不会有任何困难。相对而言，最终战谷村要面对诸多特种部队，难度比其它人略高，但只要装上斗神符以及配一两把高威力的刀具，完全没有什么威胁。

如果觉得主线难度过低的玩家可以去尝试一下几个高级别的斗技场比赛，以及占卜馆特殊的斗技王挑战赛。而神室地下和上一作一样的对战格斗游戏IF-R7虽然和任何奖杯都没有关联，但是除了具有一定的挑战性外，可以获得很多奖品。更重要的是，可以让四人学到游戏本篇以及天启所无法学到的“极”。

8 究极を継ぐもの 银杯

究极斗技全部完成。分为乱战、对决、试炼、竞走、究极五个部分，前四个部分每完成一部分可解开一局究极斗技。

●乱战斗技

序	名称	要求	方法
1	最强桐生	限制时间内（2：30） 击倒全部敌人	拔出冲锋枪按□直接扫就是了，实际上直接拳脚也轻松获胜
分2击切	最强冴岛	限制时间内（5：00）	相比第一个时间稍有紧张，一开始频繁用蓄力攻击可保证一钟打倒25~30人。穿黄服的敌人出现后换大锤，尽量避开他攻群体，不需闪避不需防御，血不多了换饿狼のアギト吸血。一都在攻击的速度。
3	最强谷村	限制时间内（5：00） 击倒全部敌人	一开始主要敌人是两个枪手，以大龙枪的范围先行击倒。近距离敌人则用プラチナ定规轻松搞定。
4	最强冴岛	限制时间内（5：00） 击倒全部敌人	无任何难度，注意回避狙击手红外线即可
5	最弱桐生	限制时间内（3：00） 只能以手枪击倒全部敌人	过关的时间取决于找到手枪的速度。102车位柱子内侧、104井盖、200护栏后、403厕所前各有一把枪。
6	最弱秋山	限制时间内（2：30） 以投掷方法击倒全部敌人	首先用保龄球砸掉持枪敌人一点血，然后用闪光弹将他炸死。剩下两个不能动的敌人几个啤酒瓶就搞定了。
7	最强秋山	限制时间内（0：25） 击倒敌人且不能摔倒	按住R1以架构姿势横穿过油区
8	最弱桐生	限制时间内（1：00） 击倒全部敌人	黄衣的高个子血槽极长，用グレート カジキ多段攻击连续扣血的同时积攒斗气发动极。殴るな危险虽然攻击力很高，但由于出招收招动作很慢浪费时间，所以主要还是以グレート カジキ为攻击手段。二段的倒地之极也要善加利用。
9	最弱谷村	限制时间内（5：00） 击倒全部敌人	按照白——蓝——黑的次序击倒。对付黑衣敌人可靠在版边用L1受流，使之撞壁产生伤害。练好这个技巧，也方便通关后面的两个试炼斗技。
10	最弱桐生	击倒全部敌人 没有时间限制，只是注意不要被敌人攻击到。	用拔刀术的敌人出招都有征兆，多用投技，拉开距离。击倒带刀敌人后也可利用刀具速杀敌人。
对决斗技：这一部分基本都是流程中关底战的再现，想来已经有了足够的心得，加快攻击的效率就可以了。			

●疾走斗技

序	名称	要求	方法
1	最强秋山	限制时间内（0：30） 到达终点且不许撞到路障	掌握好准确起跳时机即可
2	最强秋山	限制时间内（1：00）抓到究极西乡，并且冲撞无法对其造成伤害	从内圈拉近距离，多用投掷伤害他。此外，虽然冲撞不能伤害到他，但减低他的速度也非常有效。
3	最强冴岛	限制时间内（2：00） 摆脱河童到达终点	正面迎来的敌人可以用跳跃直接避开，对付他们的投掷，多多跳跃也是一个良好的办法。
4	最强谷村	逮捕究极杉内	△的枪击起到的主要作用还是限制对手，光依靠这个是来不及追上的。在经过油轮时，可故意往另一侧前进，再往正确方向迎去，争取上另一侧驶来的杉内汽艇的头部，一旦成功至少可以削减其三分之一耐久力。
5	最强桐生	限制时间内（2：00） 追上究极马克	和上一代一样，直接靠追是很难追上的。抓住一切直线机会，用瓶子砸倒他吧。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：龙如4 传说的继承者		2010年3月18日
动作冒险	SEGA	7980日元	日版
蓝光	1人	720P	17岁以上

●试炼斗技

序	名称	要求	方法
1	最强秋山	比花ちゃん击倒更多敌人	随时注意从花ちゃん面前“抢”剩余hp不多的敌人
2	最弱谷村	限制时间内（1：00）用受流击倒全部敌人	靠住文件橱，用受流使他们撞在书橱上受伤。或者在对方形成三角位置或一左两右的位置时，用受流使他们互撞。
3	最弱谷村	击倒敌人，但不许接触攻击	用△踢起地上的罐子或石子可以使对方受伤，但更有效率的打发是到版边用受流技让对方撞墙。
4	最强冴岛	以正好十回攻击击倒敌人	□□△的蓄力以及△追加予以活用，视出招数调整出拳次数。
5	最弱谷村	限制时间内（1：00）生存且不得攻击敌人	沿着版边奔跑，注意避开敌人的拔刀术。偶尔被困需要看准敌人出拳受流使他们互撞。
6	最弱秋山	限制时间内（1：20）不让南捡起话筒	非常简单，只要你走到话筒前，南就会调整方向往另一个走去，来回跑动就可以了，千万不要捡起。
7	最强冴岛	限制时间内（3：00）	一直往左前进。最后一层由于落石是连续掉落的，而一旦被砸中一次，后面的落石也很难有时间避开。以一定不能贪多，看见第一块落石即将掉下，就跑开“雷区”，每一波最后两块落石可在他们撞碎前出拳击碎以节省时间。
8	最强桐生	限制时间内（2：30）用不同的极击倒全部敌人	可随时打开菜单查看每种极的发动方法，注意不要重复使用。要考虑将不同的极组合运用以提高效率，比如撞壁后追讨，挑衅中发动极，敌人起身途中再用极等等。
9	最强秋山	按照红、蓝、黄的服色击倒敌人，但不能击倒黑服敌人	善用投技，积攒斗气后用追讨或壁际发动极来切实击倒敌人。不要随意用连携攻击。
10	最强谷村	逮捕所有敌人，但不能以其它任何方法击倒	如果无法准确掌握好用武器使对方气绝的时机，那么可以用跑动中△使敌人倒地，在其持续半蹲状态下侧面发动极便是捕获之极了。

●究极斗技

序	名称	要求	方法
1	最强秋山	限制时间内（5：00）击倒全部敌人	四人中最容易的部分。逼在墙角连携攻击即能困死伊原和南。对付绿川的电锯，捡起桌椅用极对付吧。
2	究极冴岛	制时间内（5：00）击倒全部敌人	第一战尽快击倒持枪敌人，随后开枪攒斗气。对桐生可用□□△但无需蓄力，立刻接L1+△反弹攻击，如此往复。对真岛用棒球杆的极可造成大伤害，即便没有斗气，棒球杆连携有向后判定，可组织真岛突进。真岛旋转后抓住机会最大蓄力连携。
3	最强谷村	限制时间内（7：00）击倒全部敌人	第一战先解决持枪敌人，第二战用铁箱的极。第三战出三拳后立刻受流，争取打衫内背向。还有种打法是攒满斗气，故意出招引诱他闪击，被衫内击晕后他会有很大概率抓住谷村摔投，此时的极可对其造成极大伤害。
4	最强桐生	限制时间内（6：00）击倒全部敌人	第一第三个敌人用R1+△反击，即便不成功，也会使对方小腹受创产生硬直。只是要注意敌人同样有倒地后突进的打击技，返技成功后要适当拉开距离。第二个敌人随意攻击。
5	全最强主人公	限制时间内（16：00）击倒全部敌人	为给桐生留下足够时间，秋山请无脑连续进攻吧，即便打绿川也快速踢死就是。缩减时间的主要关键取决于冴岛击倒桐生和真岛的用时。最后敌人作为桐生师父的古牧，常规打法根本无望战胜他，除了逼在角落里硬拼的冒险打法外，R1+△的反击注意方向的准确较为有效。如果对自己目押有信心，可以在前几场战斗中将斗气完全攒满，在红气状态下R1+O反击对手拳系打击技致晕，再上去一个王龙之极，基本就能瞬间结束战斗。

9 おさらいしマスタ- 铜杯

将龙如全系列的回顾都看过一遍 全看完后要稍等片刻奖杯才会跳出。

10 最强を継ぐもの 银杯

所有主人公达到LV20的满级 因为要三遍流程，所以这个奖杯等同于白送。万一有玩家不想白金，急于练级的话，那么可以选择去做支线任务和IF-7R。此外，有些战斗场景有大量自行车或杂物摆放的地点，破坏器具也可以换得大量经验值。尤其是**ジェラテリア**前和M STORE这两个地点，招惹流氓多破坏杂物，一场战斗甚至可以拿到2~3000点经验值。

11 不屈の男 银杯

normal难度下一次也没有改变过难度地通关 脑残的设定，如果直接选择HARD难度通关，这个奖杯是拿不到的。但是ex-hard的出现条件必须是hard通关，所以只能连打三遍流程。好在跳过剧情之后，有些章节很短，最短的甚至可以三分钟结束一章。

12 サブストーリー4 铜杯

完成4个支线 全部支线攻略要点请看附录

13 サブストーリー20 铜杯

完成20个支线 全部支线攻略要点请看附录

14 サブストーリー40 铜杯

完成40个支线 全部支线攻略要点请看附录

15 亚门击破 金杯

完成全部62个支线后，桐生会收到亚门的短信，随后去停车场307，奔赴斗技场。作为桐生永久的宿敌，这次亚门也以四人组的方式来挑战四个主人公。秋山面对的亚门一也和究极斗技里一样，他遇上的永远是最弱的敌人。连携攻击后切实防御，或封在版边，这一仗完全乐胜。谷村面对的亚门三吾主要以枪械攻击，如何抓空隙和闪避这在经历过前一代修炼的玩家已经积累了相当的经验，而谷村的轻重攻击之后的连携也几乎是几个人中间最好用的打击手段了。最终敌人的亚门丈，会随时切换为三个弟子的有利状态，但是亚门次郎的回复hp技能他用的并不是太多，所以只要多准备些药品，并没有多少难度。关键就在于第二战的亚门次郎，黄血后会回复血，大锤攻击不但会破坏冴岛的武器，极高的伤害和吹飞能力更使冴岛受到考验。推荐装备一个拳套系武器，平时不要用，一旦斗气攒满在次郎起身时直接用拳套的极来造成大伤害，并使其来不及回血。避开次郎的大锤攻击后，用抓投将其引向版边，抓投□□△蓄力后△的追加不但能使其再次倒地，同时也能攒满一段气。有时次郎会在倒地状态下直接曝气回血，这时可尝试用在其头侧按○将其捡起，紧接着再抓投。这时肯定会被次郎推开，但是连续两下抓投也可以抵消他的斗气，令次郎来不及回血。近身时必须注意次郎的大锤攻击，尽可能往右侧闪避，左侧有时会因为视角关系变为前滚，而正好滚到他面前而首创。

16 神室の食通 铜杯

开菜单收集选项查看每家饮食店的食物品尝记录，有一个食店是在地下水道，用垃圾交换的点数去换取。

17 キーマスターへの道 铜杯

用捡到的钥匙打开五个储物柜即可

18 贈るよろこび 铜杯

让夜店女穿上赠送给她的衣服 好感度八心以上，只要服装风格和对象相差得并不太远，一般第二次指名时都会穿上，其中红色中式唐装较适合于大多数人。如果实在没有把握，那么在约会事件里选择购物，带对方到昭和通皮具店买那条250万的豹纹长裙，重金之下，焉有不从……

19 レッツアフター！ 铜杯

受到夜店女的约会邀请 八心以上必然会发生。

20 Mr.ドレスアップ 铜杯

在“No.1**キャバ嬢をつくろう**”任务中购买过全系列服装每类至少一件 这个奖杯必须到培养第二个夜店女才能解开的。第一人只能获得20类服装，第二人会发生特殊的“cosplay day”事件，会出现新的三类服装商品。需要注意的是，当你确定每种服饰都买过一件以后，也许还没有解开这个奖杯，那么将最后出现的三类服装里多买一两件就可以解开。由于这一次没有万能搭配的方案了，三个夜店女的培养要花费不少时间，换装的机会绰绰有余，有意识的将各类服饰都买进两三件也不是问题。千万不要等到第三个夜店女达成头牌还没有完成这个任务，不然只能到下一周目游戏里再去努力了……

21 名刺ハンタ- 铜杯

获得所有夜店小姐的名片（包含自己培养的小姐）为获得这个奖杯，玩家必须完成三次“No.1**キャバ嬢をつくろう**”的任务。

名字	出现地点	容姿	知性	话术
ヒヨリ	**ミレニアムタワ**-前	D	D	C
キョウコ	**ミレニアムタワ**-东通 BANTAM	D	D	D
ナナミ	神室地下街 Cuez BAR	D	D	D

其中出现地点也是发生走失事件时找回她们的地点。

三个角色中间，**ヒヨリ**的培养难度属于中等，针对客人需要的能力进行培养即可。**ナナミ**较为容易，在注意随时调整放松精神压力（**ストレス**）的前提下，用说教使其能力全面快速上升较为有效。而三人中最不像夜店小姐的京子（**キョウコ**）就比较难搞了，学习经常失败，压力槽极易上升，说教反而容易起反效果。针对其独立的性格，可多用自由选项，不但降低压力，还能随机上升能力。

由于这一次不再像三代那样有着“万能服饰”的搭配方案，如何根据客人的需求来搭配服饰装扮显得格外重要。良好的方案更是决定着在后期能否达到15万营业额的头牌标准（另一个标准是所有能力皆为S级）。以下两套方案作为参考，前一系针对清楚&**アイドル**系，后一系列针对**ゴ-ジャス**&**ギャル**系，登录进服装快捷方式，巡查后根据客人要求来切换即可，其中数字代表行和列，比如1：1即代表第一行左数第一个颜色。

清楚&アイドル系	【チ-ク・ラメ】なし
【衣装】ラブリ-ワンピ（第一件）	【リップ】1〈1:1〉
【发の毛】ストレ-トロング〈1:1〉	【ヘアアクセサリ-】2连カチユ-シャ
【眉毛】1〈1:1〉	【メガネ】なし
【まつ毛】1〈1:1〉	【イヤリング】サ-クル
【アイライン】なし	【ネックレス】三连ネックレス
【アイシャドウ】なし	【ネイル】かわいいネイル
【アイシャドウ・ラメ】なし	【指轮】ハ-トリング
【カラ-コンタクト】なし	【时计】ブランド时计
【チ-ク】あり｛1:1｝	【ブレスレット】パ-ルブレス

ゴ-ジャス&ギャル系	【チ-ク・ラメ】あり
【衣装】ギャルス-ツ 第二件黑白横纹	【リップ】2〈2:2〉
【发の毛】ストレ-トロング〈1:2〉	【ヘアアクセサリ-】ティアラ
【眉毛】3〈1:2〉	【メガネ】なし
【まつ毛】1〈1:2〉	【イヤリング】ゴ-ジャス
【アイライン】1〈1:2〉	【ネックレス】三连ネックレス
【アイシャドウ】あり〈1:1〉	【ネイル】ゴ-ジャスネイル
【アイシャドウ・ラメ】あり	【指轮】なし
【カラ-コンタクト】あり〈1:1〉	【时计】ブランド时计
【チ-ク】あり〈1:3〉	【ブレスレット】ゴ-ルドブレス

22 エンブレムコレクタ- 在チ-ムエンカウント任务中获得十个残党徽章

这是桐生特有的任务，要接受各地黑帮的挑战。他们的特征较为明显，站在路中且服色鲜艳醒目，击倒三个小喽啰后，会从他们口中获悉该组老大所在的位置。将老大击倒之后，如果在路上仍然见到相同服色的残党，打败后即能获得徽章。由于每一组人马被打败后会出现下一组成员，所以有时街面也许找不到残党。不用着急，多击破几组后路面残党也会多出来，如果还是没有，可进室内再退出刷新路上敌人。

●チ-ムエンカウントBOSS资料

名称	BOSS出现场所	奖品	经验值
神室町アクアデビル	神室中央パ-キング	SSSガンパウダ-	3000
神室腐饵煮苦巣（フレサニルクス・フエニックス）	公园前通り东	10万日元	3000
关东ギャングスタ-ズ	中道通り里屋上	10万日元/ロッカ-キ-ウォッチャ-	3000
スラムドックス	中道通り里空地	龙の瞳	3000
黑恶梦	チャンピオン街	10万日元	3000
パ-プル・キラ-ズ	マツハボウル	龙の印章	3000
暗黑会	剧场地下B3变电室	20万日元	10000

23 斗技场の千两役者 铜杯

用冴岛参加斗技场，当名声达到三级时获得“千两役者”的称号。

24 驱け出し师匠诞生 铜杯

在“格斗家をつくろう！”任务中培养的新人参加锦标赛获胜。

冴岛特属的任务。培养过程中最需要密切关注的是信赖程度和体调，调整可以同时上升体力和体调，可以多用。在最后一回合特殊命令里，经常用スパ-リング来和弟子组手，注意多消耗一点冴岛的体力，不但能全面上升弟子的能力，也能提高信赖度。体调（干劲）和信赖度至少要保持正常状态以上，最好能上升为笑脸状态。一旦低于正常状态，则经常会发生弟子翘课行为，这样就会导致能力全体细微下降。在进行到15天左右，可以考虑让弟子参加较为简单的比赛如ザ・登龙门，实战的训练是最快提升全面能力的方法。但要注意的是，实战中尽量不要命令弟子发动必杀技，QTE的时间过短使得必杀极易失败因而导致信赖下降。

25 全武器カテゴリ制覇 全种类武器都至少制造一件以上

由于采取了多主人公的架构，因此要完成这个奖杯，必须换不同的主人公去购买武器和素材，并且把图鉴店ビ-ム里的图谱买全。素材大部分在各类商店内能买到，有些需要依靠捡到的钥匙在置物柜内获取。其中定规类武器所需的两个素材メ-プルの木切れ或アオダモの木切れ若还没有找到，可以去棒球中心靠得分换的（前者最易赛道イ-ジ-コ-ス达到1900分，后者普通赛道ノ-マルコ-ス达到2000分）。

26 天启の求道者 铜杯

习得三个天启。

●全天启习得资料

人物	名称	发生场所	主观对象	选择答案	条件时期
秋山	逆境の极	ピンク通り北	亚细亚街入口附近一对男女	1.ガ-ド～	一部四章
秋山	金的の极み	神室町东屋上	女刑警	3.急所に～	一部四章
秋山	三角跳びの极み	神室町西屋上	面对的大厦楼顶的女性	1.ビルを～	一部四章
冴岛	突き破りの极み	ピンク通り北	亚细亚街入口附近一对男女	2.ガ-ド～	二部三章
冴岛	钟撞の极み	神室中央パ-キング	停在104车位上车内男子	2.壁に头から～	二部三章
冴岛	パワ-ラリアットの极	みポッポ中道通り里店前	被男子调戏的女性	3.反动を利用して～	二部三章
冴岛	超重量武器の极み	埠头（晚上）	被扔进柏油桶的男子	2.あれだけの重さ～	二部三章
谷村	投げ踵落としの极み	クラブセガ	剧场前店 抓娃娃的男子	2.ぬいぐるみに～	三部二章
谷村	股抜き投げの极み	ホテル街	售货机前吊钱的男子	2.股の下を～	三部二章
谷村	气绝の极み	公园前通り	西公园附近，接听手机的女子	2.气を抜いた～	三部二章
桐生	挑发の极み	ポッポ中道通り里店前	被男子调戏的女性	1.挑发からの～	四部二章
桐生	引き起こしの极み	神室町东屋上	女刑警	1.倒れることを～	四部二章

27 VIP会员样 铜杯

在按摩店消费五次（可中途退出）达到VIP会员资格。

28 汤けむり卓球奉行 铜杯

一局乒乓内打出三个扣杀。所谓扣杀是指发动极，如果选择对手的难度在中级以下，这个要求要完成还是要稍动点脑筋。比分大幅领先后，可以只接两板故意丢分，等待气槽攒满直接发动扣杀。必须在同一小局内完成三次，而不是指整个一盘。

29 人间ジュ-クボックス 铜杯

卡拉OK全曲演唱。不同主人公会对应不同歌曲，所以到通关后自由探索时再去唱全较为省事，总共10首歌。

30 ツトトリック 铜杯

飞镖游戏达成ハットトリック。连续三次命中红心或者三倍加分点即可达成。如果没有接触过上一作的飞镖游戏，那么会感到有些难度。首先要保证掷出飞镖时准心的正确，然而出手要干净利落，轻推一下右摇杆立即放开，使其直线飞出。还有种打法是对准三倍20分的得分线，故意慢推右摇杆到底再放开，那么这看似无力的一镖反而会落到红心上。

31 キャロムファ-スト 铜杯

在桌球游戏“四球”规则中首次得分。非常简单，命中两枚白球，或者击中一枚白球使其撞上另一枚均可得分。

32 ボイルド タ-キ- 铜杯

保龄球达成turkey。连续三次全倒即可完成。站位只要在中心稍偏右或偏左一点，最关键是运动轨迹要对准中间球，以90%以上力度掷出一般均为全倒。

33 驱け出し博徒 铜杯

全部搏打系游戏均玩过一遍。和风赌场的游戏都玩过一遍。

34 ル-キ-ギャンブラ- 铜杯

全部赌场的游戏均玩过一遍。包括龙宫城和赛之河源两个西洋赌场的全部赌博种类，21点的高倍和低倍算为两种。

35 ようこそセガへ 铜杯

玩过全部世嘉街机厅内的游戏。这个奖杯要用秋山去完成，在打过三次ボクセリオス2后，店员会告诉秋山应顾客要求引进了该游戏的一代，随后即可在二代机台边玩到。

36 パチキングへの道 铜杯

柏青哥得点交换奖品奖杯トロフィ-。需要用3000点得点去交换这个奖品。柏青哥分为VR战士和阿拉丁两个机台，投币开始后一般不要终止，看指示按□和左右选择路线，VR战士机台需要在特定时间内连打。推荐还是去64、73、95号的阿拉丁机台游玩，尤其是73机台1000点可获得35~40回转的点数。在得到“大当”之后会看到得点数不停往上翻，超过3000点后终止去换奖品即可。如果还想玩下去，就调整钢珠滚落的方向，照要求经过福门（V字），最后目标是打到最下方的“V”。此外跟店员对话说出777town的密码，可以获得相应的奖品。如“ゴ-ルド万次郎”可获得物品纯金の万次郎（出售价值12万）。

37 成ったで候 铜杯

将棋游戏中达成“成った”。在将棋中，当己方子力行进到对方阵地（末两行）时，可进行升变，变为更高等级的棋子，只要升变一次即可解开这个奖杯。

38 セブンペア 铜杯

麻将游戏中达成七小对糊牌。不吃不碰，不停留对子，很快能够达成。

39 Mr.一石二鸟 铜杯

棒球游戏中达成2枚抜き。将打击点定位在两个得分框的交界线上，击球的时机要看主人公的身体而不是棒球飞来的方向。只要主人公身体有绷直动作的瞬间按键，并且右手控制方向的手指没有颤抖移位的话，都能准确命中目标位置。

40 Mr.アウトドア 铜杯

钓鱼与高尔夫各游玩五次。需要注意的是这两个迷你游戏均不可中途退出，要进行到底，不然是不算次数的。同时因为有一条支线和钓鱼有关，此时钓上的密码箱是不算在这五次以内的。

41 歩く银行 铜杯

身上现金超过1000万。

如果不想花费额外的时间去积攒金钱，那么等到二周或三周通关之后自然就可以获得这个奖杯，如果想提前完成，那么去赌场永远是暴富之道。去西洋赌场前存个盘，在バカラ这个游戏上押10000枚（购买代价100万），一旦成功可获90000枚代币,等同90万现金，交换白金器皿去当铺卖掉直接达成，没有成功则读盘重来。较传统的方法是去赛之河原赌高倍的21点，一次押1000枚，每三局后会出现挑战模式，奖金翻为三倍，在拿到点数相同的两张手牌后，每次都选择分流押注。而在流程中获得或者分支任务取得的奖品里，用于赌博作弊的道具也很多。和风赌场也有文章可做，在“丁半博打”这个游戏中，连续选择多次见底之后，会发生掷骰女作弊的情节，这时及时并准确的完成后，之后的几把，每次开出的点数都会和你押的点数相同。此外，谷村的分支任务“危险な游び”（第三部四章后）如果准确完成俄罗斯轮盘赌，也可以获得300万高额赏金。在首次游戏一开始，会检查你主机内是否有龙如见参和3代的记录，如果有前者，那么会获得“祇园の铃”，作用是运动中自动获得金钱。如果能够配合上通过IF-R7的奖品“恵比寿の足袋”，走一步即有10-30元的进账。

42 神室の铁人 铜杯

移动总距离超过100公里。

43 神室暴走王 铜杯

撞倒100个行人。女性是不能撞倒的，对象瞄准上班族和老人，正对他们的后背跑去即可撞倒。

44 秋山赏 银杯

用秋山赚到100万元。ことぶき药局店堂里捡到的钥匙去打开储物柜，取得无の宝石后去赌场购买1000枚代币，使用无の宝石去赌ルーレット，押0~00，一次解决。

45 冴岛赏 银杯

用冴岛累计购买五把枪械。去神室东屋楼上武器店购买五把枪即可

46 谷村赏 银杯

用谷村在赌场赚得10000点。参照“秋山赏”的方法。

47 桐生赏 银杯

用桐生在战斗中破坏100件武器。四部四章要潜入神室大楼的连续战斗中，有无限扳手可以使用，连续投掷即可轻松完成这个奖杯。此外，剧场前广场の荞麦屋和西公园左侧横道也有无限啤酒瓶可供欢乐投掷。

48 神室のエコマスター 铜杯

捡取20个以上的垃圾。捡到的垃圾可以都存着，去地下水道拾荒者那里交换点数，用来购买器具或吃东西。

49 Mr.タイガーロール 铜杯

完整收集全部“觉书”。

●觉书完整收集资料

システム			
名称	部-章	条件	场所
觉书について	1-1	与古牧对话	天下一通り
セーブポイント	–	第一次进入记录点	随一记录点
アクションアイコン	1-1	与头顶有标志的上班族对话	泰平通り・松屋 天下一通り店前
体力回复方法について	1-2	与女性对话	チャンピオン街
主人公の交代方法	终章	伊达と会话	ニュ-セレナ
最终部以降の主人公たち	5	与秋山对话	ニュ-セレナ
L3ボタン、R3ボタンとは?	1-2	与キャッチの名人对话	昭和通り东
ポーズメニュ-			
名称	部-章	条件	场所
マップの见方	1-3	与看地图的男性对话	神室町西屋上
メールの活用法	1-2	除冴岛外与活泼的女生对话	剧场前广场
アイテムの使用方法	1-1	与男性会话	剧场前通り
装备アイテムについて1	1-1	与面带凶相的男子对话	七福通り
装备アイテムについて2	1-2	与寻找夜店的男子对话	ピンク通り
贵重品について	1-2	与眼镜男对话	公园前通り
ケンカテクニック			
名称	部-章	条件	场所
秋山のバトルスタイル	1-1	第一场战斗	剧场前广场
冴岛のバトルスタイル	2-1	第一场战斗	冲绳第贰刑务所
谷村のバトルスタイル	3-1	第一场战斗	七福パーク
桐生のバトルスタイル	4-1	第一场战斗后	旧玉城组4阶
ヒートアクション	1-1	第二场战斗	公园前通り
オブジェクトキック	2-3	对脚力有自信的男子	中道通り
破坏可能なオブジェクト	1-4	闪光的铁门前	剧场地下B3变电室
チェイスバトル			
名称	部-章	条件	场所
逃亡チェイスバトルのルール	1-2	逃亡事件	神室街西屋上
追迹チェイスバトルについて	1-3	追踪事件	剧场前广场
その他チェイスバトルの技	1-2	逃亡事件	神室街西屋上
主人公の成长			
名称	部-章	条件	场所经验值とレベル
アップ	1-2	与キャリアウ-マン对话	神室町东屋上
スキルソウルについて	2-3	ソウルメンと会话	ミレニアムタワ-地下
天启について	1-4	マックと会话イベント	四章“绿川を追え”事件
【秋山】西乡大二郎の修行	1-3	追踪时间后	神室街西屋上
【冴岛】センニンのお手伝い	2-3	与センニン对话	中央下水道
【谷村】女刑事ナイールに协力	3-2	与ナイ-ル对话	亚细亚街
ヒートアクションの使い込み成长	–	技能成长点达到	战斗中
アドベンチャ-			
名称	部-章	条件	场所
主观モードについて	2-3	与自称トレジャ-ハンター（财宝猎人）者对话	北下水道
【秋山】驯染みについて	1-2	与路边的流浪汉对话	公园前通り
マンホールについて	2-3	与井盖前流浪汉对话	七福通り西・儿童公园前
コインロッカ-について1	1-2	与使用储物柜的人对话	泰平通り
コインロッカ-について2	1-3	与储物柜前女子对话	神室地下街
サブスト-リ-について	1-2	与青木对话	シェラック店内
「完」と「终」について	1-2	第一个支线后，与失恋男子对话	ミレニアムタワ-前庭
醉いの效果	1-2	与女子对话	バンタム店内
号外の存在	1-2	与男子对话	剧场前广场
神室町			
名称	部-章	条件	场所
场所屋上について	1-2	与仰望的男子对话	泰平通り西
地下について	1-2	与广闻的流浪汉对话	昭和通り西
ワ-クス上山について	1-1	与上山对话	剧场前通り
日本语が通じない相手について	1-2	与去日本语学校的外国人对话	天下一通り里路地
【谷村】亚细亚（アジア）街に通じている男	3-1	英语会话学校的外国讲师	七福パ-ク前
タクシ-について	1-2	出租车前与上班族对话	ホテル街
ナオミの馆について	1-2	ナオミの馆前想算命的女子	天下一通り
MEBについて	1-2	与男子对话	MEB店内斗技场につ
いて	2-4	斗技场	–
「格斗家をつくろう!」について	2-4	与曽田地对话	曽田地道场
IF7-Rについて	1-4	与助川对话	剧场地下B1
街でのバトル			
名称	部-章	条件	场所
ケンカに络まれにくくなる方法	3-1	与赤石对话	剧场前广场
【秋山】街の人が助けてくれる条件	1-2	与一番星常客对话	九州岛岛一番星店内
【冴岛】街で巡回する警察官について	2-3	与警官遭遇	–
【谷村】警察无线について	3-1	与赤石对话	剧场前广场
【桐生】チ-ムエンカウントについて	4-2	剧场前广场与黑帮成员遭遇	–
ネットワ-ク			
名称	部-章	条件	场所
ネットワ-クのご案内	1-2	与ナオミ对话	ナオミの馆
ネットランキングについて	1-2	与ナオミ对话	ナオミの馆
エクストラゲ-ムについて	1-2	与ナオミ对话	ナオミの馆



龙 全隐藏要素收集 细节滴水不漏



传说仍在神室町继续，四段异色的人生，四个交叉的命运。也许从游戏本身的意义上来讲，《龙如》系列是《莎木》精神的延续，然而他所映射出的东京都市背景的现实，他所雕刻出的血泪男儿的精魄气魂，却是后者相对欠缺的。而抛开起伏错落的黑道暗战的剧情本身，你也会发现为这样一款游戏投入进数百小时都是值得的……作为SEGA当前最大的游戏品牌，本作也不负众望取得了创系列记录的销售成绩，《龙如》越来越成长为日本游戏的重要代表之一。同时，本作也是PS3玩家必玩的游戏，代表了日本游戏的最高水准。众多的收集要素让人欲罢不能，玩家更可以从中感受到多样的人生。

附录： 全62支线（最终支线“亚门”略）要点攻略根据每个人物事件触发可能的时期来排列，如有不确定发生时期的归为最终部，可到自由探索模式里触发。

秋山 第一部 二章

1 リストラの值段 昼

二章发生接待リリ事件后，离开后会接到花ちゃん电话。回到事务所与盐原对话，任意次序选择全部三个选项。去七福通り西的荞麦屋うまもと前与广告会社社长对话，再到儿童公园与盐原对话后发生战斗。

报酬： アクションスター-遗稿、经验值5000

2 弟子入り志愿 昼

条件： 「リストラの值段」达成

天下一通占卜馆前与盐原对话后发生战斗。

报酬： 经验值5000

3 グルメレポーター 昼

与泰平通り东のことぶき药局前倒在地上的男子对话，随后去チャンピオン街の亚天使与品川对话。关于烤肉店的正确选项，选择「七福通りの韩来」→「特上ロース」→「特上ハラミ」，出门片刻后再回到亚天使与品川对话，获得50000元报酬。有关拉面屋的正确选项，选择「ピンク通り里の九州岛岛一番星」→「本场の浓厚なとんこつ」→「九州岛岛直送の明太子」。

报酬： 50000元，经验值5000

4 キャッチ指南 昼

泰平通り的エリ-ゼ前与店长对话，得到找寻夜店女的任务（非育成任务）。5分钟时限内找到三个愿意成为夜店小姐的女性。由于都有绿色标志，比较好找，其中有两个会发生战斗，有关选项可选择“今や憧れの职业”、“君が可爱かつたから”。

报酬：经验值5000

5 オタク改造计画 昼

泰平通り的エリ-ゼ前发现一个在张望的男子，对话后在ミレニアムタワ-前与谷口（茶色服）对话。选项路线「シック/ワイルド/爆笑」、「ビシツ/ダンディ/アフロ」、「男は强引さが/自分をアピ-ル」，最后选择「空气を读んで」。

报酬： きらきらっ！ラブシャイン、经验值5000

6 お金の使い道 昼

泰平通り西の松屋前与一女性金融屋祥子对话，回到事务所与其对话。随后进行尾行，分别在寿司吟、ル・マルシ、ホテル街深处ADAM前观察，发生战斗后再回到事务所。

报酬： 御守り、经验值3000

7 キャバクラ攻略法·秋山编 昼

七福通りのMEB前与南泽对话，随后去JeweL和SHINE两家夜店选择フリ-入店后指名RIO、水谷望爱和爱原エレナ。完成后去地下街Cuez BAR回答南泽问题，每完成一人问答后离开酒吧再进入即可继续提问，答案如下：

小姐名	问题	回答
Rio	好きな饮み物	シャンパン・ロゼ
	饲っているペット	犬
	チャレンジしたい仕事	セクシ-タレント
水谷望爱	特技	バレエ
	好きなもの	チキンバスケット
	好きなタイプ	运转のうまい男
爱原エレナ	好みのタイプ	オラニャン系の金持ち
	出身地	京都
	好きなもの	山崎12年

报酬： 3万元×3、经验值5000

秋山 第一部 三章

8 弟子の反抗 全时刻

条件： 「弟子入り志愿」达成

剧场前广场与有马对话，回到事务所与盐原对话。Mストア附近白色大厦前与为经济发愁的男子对话，进入大楼与盐原战斗。

报酬： 经验值5000

9 妻の想い 全时刻

条件： 「弟子の反抗」达成

事务所与有马妻子对话，泰平通り エリ-ゼ前发生事件，与有马战斗。

报酬： 经验值5000

10 3000万の行方 全时刻

条件： 「お金の使い道」达成

ニュ-セレナ里与西浜对话，选择“とりあえず话を闻く”→“テストをうけさせる”。天下一通接到西浜电话，到事务所取得“3000万入つたアタッシュケ-ス”，去泰平通储物柜前与西浜对话，选择“一绪に着いていく”。去儿童公园与美树的朋友们对话，再到昭和通ル・マルシエ前与美树对话。千两通り找到目击者，剧场前通与学生二人组对话，最后到ホテル街吉田棒球场前与出租车司机对话后，去宾馆街赤レンガ内与西浜战斗。

报酬： 金の皿、经验值5000

11 花ちゃんの忧郁 全时刻

条件： 「3000万の行方」达成

韩来前发生购入特选カルビ事件，会事务所与花ちゃん对话。根据选择对象不同去以下四个地点物色目标：七福通りの风俗案内所（MEB）店内、中道通り世嘉街机厅侧、ミレニアムタワ-的エリ-ゼ前与店长对话、剧场前广场。最后一个选择地点附近与经营者对话，随后在ピンク通り与星探对话。

报酬：经验值5000

12 伪札 全时刻

条件： 「花ちゃんの忧郁」达成

事务所与林田对话，去寿司吟与大将对话，去ポッポ中道通り里店与店长对话，去柏青哥店与店员对话，公园前通り找流浪汉，ピンク通对话后发生追踪事件。切换到夜晚坐出租车到埠头发生战斗。

报酬：经验值5000

13 FXで储けよう 全时刻

天下一通り事务所附近接到短信，千两通り东边马路交叉口与劝诱员对话，选择“话を闻きにきた”。与FX社长对话，选择“俺が金を出す～”→“何があつても～”→“とんだ诈欺商品だね”，发生战斗。

报酬： 80000元，经验值2000

秋山 第一部 四章

由于四章结束前花ちゃん已经离开了事务所，与之相关的事件就不会再发生，请在四章初期以前完成。

14 リトライ 昼

条件： 「妻の想い」达成

天下一通り入口与盐原对话。天下一通り里路地交换到“腹痛用の药”，中道通り与中年对话换到“コンサ-トのペアチケット”，天下一通入口交换“名刺”，再到剧场前广场与悔恨的男子交换得到“高级そうな时计”。

报酬： 经验值10000

15 类似品に注意 昼、夜

条件： 「伪札」达成

泰平通りの角储物柜西与被假冒スカイファイナンス所骗的男子对话，剧场前通り与另一受害者愤怒的女性对话，公园前通り里のワ-クス上山入口对话，突入假スカイファイナンス发生战斗。

报酬： 超高电压电池、经验值5000

16 キャバクラ修行 全时刻

条件： 「オタク改造计画」达成

泰平通りのエリ-ゼ前与店长对话。选择“お店よりもフランクに”→“相手が好きなものを选ぶ”→“家庭的な雰围气を出す”→“财布を出して払う

ふりをする"
报酬：经验值5000

冴岛 第二部三章(基地开通后)

17 姐と弟1 全时刻

神室地下街被一个脏兮兮的小孩偷走3000元，花1000元向墙根的流浪汉打听到小孩的居住地，去神室中央停车场东北312找到小孩，发生战斗。
报酬：高确石、经验值5000

18 猫とホームレス 全时刻

剧场地下B1与围观猫的流浪汉对话选择"やってみる"、"子猫の鸣き真似をする"→"～牛乳やな"，七福通りMストア购入"牛乳"带回给猫，分别取得两把钥匙。在剧场地下B2西南屋中发光的墙壁调查，再调查B1猫所在场所消火栓得到猫の键。B2东北房间里调查书柜，发生战斗后得到地下街储物柜B-3的钥匙。打开后取得的5万元交还给主人，如选择"渡さない"，可留下这5万元，任务会以"终"状态结束。获得的猫之键可去当铺当掉，收回5万元。
报酬：猫の键、经验值5000

19 钓り上げたものは 全时刻

在埠头与眺望海的宝石商从业员对话，向船附近的老人咨询，开始钓鱼成功第三回后得到アタッシュケース，战斗之后得到"宝石が入ったアタッシュケース"
报酬：ルビー、经验值5000

20 残侠 全时刻

七福通り儿童公园前与片桐、入江对话，天下一通り里协助与流氓战斗的片桐，离开片刻后再回到天下一通り里与片桐、入江对话。
报酬：古代格斗王の轨迹、经验值2000

21 追われる女 全时刻

剧场地下B3变电室救助女子，剧场地下的剧场前侧出口发生战斗，随后再到ピンク通り里和ミレニアムタワー地下分别发生战斗。
报酬：PLAYERの驹、经验值5000

冴岛 第二部三章(西公园调查后)

22 龙宫城用心棒 全时刻

条件：「姐と弟1」达成
剧场地下基地见到田所部下，去公元前通龙宫城前与田所对话。事件后可获得3000枚赌场代币，外出后发生战斗。
报酬：经验值5000、龙宫城开放

23 ボディーガード 全时刻

条件：「龙宫城用心棒」达成
剧场地下B1与田所部下对话，ミレニアムタワー停车位与田所部下对话，开始保镖任务，三次战斗中都要保护好护卫对象，一旦他体力归零，此任务就会以"终"状态结束。
报酬：经验值5000

24 姐と弟2 全时刻

条件：「ボディーガード」达成
剧场地下B1基地发生事件，六兰庄前发生两次战斗。
报酬：龙の瞳（当铺可换10万）、经验值5000

25 复仇の理由 全时刻

条件：「猫とホームレス」达成
剧场前通り救出流浪汉，与森本战斗。剧场前通与森本战斗，再与井口战斗。
报酬：高级伞、铁の钉、BANKERの驹、经验值5000

26 亲と子 全时刻

条件：「追われる女」达成
神室剧场内站立的上班族接近后发生事件（我这个事件是和后面的绿之影一起解开的，而绿之影事件是在夜晚剧场地下触发，不明原因）。任一选项后担任真纪子保镖，在七福通り东，七福停车场发生战斗。
报酬：ダイアモンド、经验值5000

27 演说妨害 全时刻

条件：「亲と子」达成
泰平通りのミレニアムタワー前与沼井对话，选择"俺が见张ってててやってもええで"，演说开始后找出对话内容有"へへ……"、"そろそろ暴れてやろうぜ"的搞破坏两人组，如果连续三次抓错人，会以"终"状态结束任务。
报酬：经验值5000

冴岛 第二部 四章

28 それぞれの25年 全时刻

条件：「姐と弟2」达成
七福通り与田所部下对话（从基地往七福通出口左行立刻发生事件），ホテル街北出租车前与本山战斗，回基地向田所手下报告。
报酬：经验值3000

29 姐と弟3 全时刻

条件：「それぞれの25年」达成
剧场地下B1基地与田所部下对话，去赛之河原与田所对话。与田所部下对话后参加ウェポンマスターGP，对手分别是グランシェフ张（包丁）、ヘッドハンター刈谷（斧）及ハンター小沢（枪），虽然禁止使武器，但是投技有效，可善加利用。胜利后从井盖下水道到儿童公园，随后发生追踪田所事件，追上后与之战斗。
报酬：经验值5000

30 姐と弟4 全时刻

条件：「姐と弟3」达成
剧场地下B1基地与忠志对话，去剧场广场里高须组事务所与忠志对话后发生三场战斗。
报酬：龙の印章、经验值10000

冴岛 最终部

31 绿色の影 夜

夜晚在神室剧场自动扶梯前与愤怒的流浪汉对话，随后去B1楼梯上的流浪汉对话，回到基地后发生事件。在儿童公园打听河童情报，Mストア购入もろきゅう后放置在儿童公园下水道口，重复两次后去寿司吟购得かつぱ巻き再放在井盖上，出现仿冒河童的人，追踪。
报酬：スタンガン、经验值5000

谷村 第三部

32 ギャンブル狂のブルース 昼、夜

基地开通后，与亚细亚街西入口李姓夫妻对话，公园前通りの龙宫城前对话，接受搜索三人的任务并得到其照片。
阿久根：神室中央停车场西北402附近，追踪后逮到阿久根。
龟井：チャンピオン街のシエラック附近与其对话并战斗。
マリア：ミレニアムタワー前地下入口井盖附近对话，打倒她的五名保镖。
报酬：大・大・大爆钓!!!!、经验值5000

33 恋人ナッテクレマスカ 昼、夜

条件："ギャンブル狂のブルース"达成
在"故乡"与フェイ对话，选择"わかつた、恋人になつてあげるよ"，チャンピオン街的シエラック与フェイ对话后展开与石和的战斗，得到瞬间冷却材MAX。チャンピオン街走出后与石和战斗，跟随来到千两通接到フェイ的电话，进入ピンク通り北边的PurpleMoon，追踪后抓捕石和。
报酬：神树の木切れ、经验值5000

34 合コンに行こう 全时刻

条件：搜索靖子事件后
中道通和民前与两名男子对话，选择以下正确选项：［リョウタだ」、「ここはユースケに任せる」、「确かに可爱い」、「ユースケに助け舟を出す」、「サワーを进める」、「ユースケに任せたらどうだ？」
报酬：5万元，经验值3000

34 キャバクラ攻略法·谷村编 全时刻

七福通りMEB前与南泽对话，去JeweL、SHINE两家夜店选择フリー入店后指名河崎姬华、一木千洋。再去神室地下街のCuez BAR回答南泽的提问。

小姐名	问题	回答
河崎姬华	好きな食べ物	チキンバスケット
	悩み	嫌がらせをしてくる客がいる
	お笑いについて	好き
一木千洋	气をつけること	强い酒を赖まない
	部活	歌舞伎
	目标	女优になること

谷村 第三部二章

36 もうひとつの事件 全时刻

条件：「恋人ナッテクレマスカ」达成
亚细亚街"故乡"前与メイフア对话，获得スタミナンX、タフネスZ。去千两通东边战斗并救出赵，随后在占卜馆发生事件，去ピンク通り与サキちゃん对话。追踪完成以后搭乘出租车去埠头进行战斗。
报酬：经验值5000

37 エトランゼ 昼

条件：「合コンに行こう」达成
七福通り东的七福パーク（停车场）发生外国人事件，战斗后担任其向导，选择"将棋のことだな、「温泉だろう」。
报酬：5万元，经验值5000

38 目击者 昼

神室剧场的剧场前广场侧出口对话，拿到似颜绘，与黑衣金发男子对话后战斗。
报酬：BJのお守り、经验值5000

39 手がかり 昼

条件：「もうひとつの事件」达成
千两通北收到警察无线通讯，剧场广场里保龄球

馆前与警官对话，收到サキちゃん电话，去チャンピオン街的シェラック与其对话，中道通り里世嘉街机厅边上的大楼潜入后战斗。去占卜馆对话支付50000元，神室地下街的Cuez BAR里与バ–テン对话，再到神室地下街储物柜前发生战斗。
报酬：龙の瞳、经验值5000

40 车上荒らし　昼

剧场西北听到传闻，儿童公园车前发现线索，轻按左摇杆（或按住L1再行走）靠近正在撬车的两人，选择“それ、その车の键なの？”并与其战斗。
报酬：赤い宝石、经验值2000

41 上からの视线　昼

条件：「目击者」「车上荒らし」达成
剧场前广场保龄球馆与女子对话，从神室町西屋楼上到达柏青哥所在大厦，并在对着横向铁梯的平台上发生事件，随后追踪“偷窥狂”。
报酬：惊愕スパイアイテム全集，经验值5000

42 盗まれた里金　全时刻

条件：「ギャンブル狂のブル–ス」达成
主线剧情取得密码箱并交给赵之后发生，走出亚细亚街时接到メイファ电话，回到“故乡”与她对话。去天下一通り里路地的第三公园找到柳并与其战斗。
报酬：ルビ–、经验值5000

43 声なき声　昼、夜

条件：「盗まれた里金」达成
“故乡”前与赵对话，故乡内向道中与ヌイ对话，随后在杂货店旁用主观模式找到（经过他们藏身处时会出现省略号的提示）。2Fのナイ–ル修行场の与タオ对话，随后在西入口楼梯下用主观模式找到他。在亚细亚街南部地区垃圾桶边与ミヨン对话，发现她的地点是“故乡”前天井的横梁上。
报酬：经验值5000

谷村 第三部 四章

44 メイファへの手纸　全时刻

“故乡”前与赵对话，在西公园厕所前发生战斗，去ホテル街西北发生两次战斗。
报酬：经验值5000

45 ブリッジの正体　全时刻

条件：「手がかり」达成
ポッポ中道通り里店前发生战斗，去チャンピオン街的シェラック与サキちゃん对话，再去占卜馆与ナオミ对话，在神室町西屋楼上的庭院里与サキちゃん对话，战斗后再去すっぽん通り（天下一通西侧）潜入大厦后战斗。
报酬：经验值5000

46 受け继がれるもの　全时刻

条件：「ブリッジの正体」达成
“ブリッジの正体”结束后，自チャンピオン街走出后接到ナオミ电话并去她的占卜馆。ピンク通り里与杀手战斗，再一场战斗后追踪事件发生。
报酬：龙の印章、经验值10000

47 危险な游び　全时刻

与龙宫城西洋赌场坐着的老人对话，发生俄罗斯轮盘赌事件。选择「胜负する」、「强气で引金を引く」、「最后の胜负をする」、「无心で引金を引く」。如选择其它选项则拿不到300万的赏金，经验值也只有1000。
报酬：300万元，经验值5000

桐生 第四部 二章

48 ひねくれ者再来　全时刻

走出ニュ–セレナ后接到短信，在ホテル街与七福通り交叉点与棒球fan对话，去吉田棒球馆与代理人对话，十次击球一次命中即可。
报酬：神树の木切れ、经验值5000

49 ユウヤのやり方（基地可使用后）　全时刻

天下一通り的スタ–ダスト前与ユウヤ对话，进入后与一辉交谈。中道通汉堡店スマイルバ–ガ–与煲电话粥的女性对话。中道通り和民旁与真也对话并战斗。
报酬：经验值5000

50 弟对决（基地可使用后）　全时刻

进入ピンク通り里の九州岛岛一番星，与植田对话后选择“俺も手传おう”。与店面客人交谈，去泰平通り东のチャンピオン街入口前停车场与松山对话，再回到九州岛岛一番星协助松山。2–3个任意选项后选择「适当にぶらつくか」。
报酬：经验值5000，并且一番星以后与松山对话后可以点新的拉面黒とんこつラ–メン。

51 カレ–を巡る冒险（基地可使用户）　全时刻

公园前通りの龙宫城侧与被建筑工围住的外卖店员对话，两次移动并与他对话后接受任务。去松屋买松屋で「大量のオリジナルレトルトカレ–」，再回到ニュ–セレナ加热，及时送回龙宫城侧完成事件。
报酬：スタミナンスパ–ク、经验值5000

52 优しい嘘　全时刻

条件：「师弟对决」达成
バンタム与老板对话发生千草事件，选择“千草につきあう”，与取り立て屋战斗。
报酬：プラチナのペアリング经验值5000

53 惩りないアイツ　全时刻

条件：「ユウヤのやり方」达成
スタ–ダスト前经过自动发生与ユウヤ对话，赶去世嘉街机厅剧场前店，再到中道通汉堡店。在チャンピオン街东侧发生事件，与假冒桐生的家伙战斗。
报酬：もてもて腕轮、经验值5000

54 カラ–ギャング　全时刻

条件：「优しい嘘」达成
七福通りの咖啡男爵前（Jewel附近）与白木对话，中道通り的プロント附近与赤井兄弟对话；中道通り与泰平通交叉口与打电话给恋人的男子对话，再到中道通り里のポッポ内侧广场与青田战斗。
报酬：经验值5000

55 コ–タロ–の就职活动　全时刻

条件：「ひねくれ者再来」达成
ミレニアムタワ–东边バンタム横侧拉面屋前对话，七福通り东韩来附近对话后战斗。片刻后会接到短信，寿司吟前与女职员对话，再到中道通入口对话并战斗。
报酬：经验值5000

56 街のヒ–ロ–　全时刻

天下一通り里路地发生事件，中道通里的ポッポ附近再次发生事件。（此后因为主线流程关系，暂时不可进行，到第四章才能继续完成）ミレニアムタワ–前再次遇到这个男子，去松屋买到“オリジナルレトルトカレ–”交给他。
报酬：フィットネス・ギア、经验值5000

57 キャバクラ攻略法·桐生编　全时刻

七福通りMEB前与南泽对话，去JeweL与SHINE两家夜店选择フリ–入店后指名斋藤支静加和森摩耶后，去神室地下街Cuez BAR回答南泽提问。

小姐名	问题	回答
斋藤支静加	昼のお仕事	遗体修复师
	恋爱テクニック	お背中を～
	大好物	野菜スティック
森摩耶	他の职业	モデル
	悩み	よく职务质问をされる
	好きな食べ物	チョコレ–ト

报酬：3万元×2、经验值5000

桐生 第四部 四章

58 家族の条件　全时刻

条件：「街のヒ–ロ–」达成
天下一通りニュ–セレナ前与沙耶对话，ミレニアムタワ–前与ミノル对话，到剧场前广场找到母亲，到七福停车场战斗。再回到ミレニアムタワ–前与ミノル对话。
报酬：经验值5000

59 医者と心　夜

夜间乘坐出租车，与倒在地上的伤者对话。回ニュ–セレナ与谷村对话后，共同迎战蛇华组成员。
报酬：经验值5000

60 花言叶　昼

ミレニアムタワ–前与タカシ对话后被引到花屋基地。赛之河原地下与タカシと对话后分别去以下三个地点和另三个主人公上演一场教诲タカシ的戏：福间殿前（谷村）、中道通り里ポッポ斜向（秋山）、チャンピオン街东南空地（冴岛）、回到赛之河原向花屋交代后，再到ミレニアムタワ–前找到タカシ。
报酬：经验值5000

61 ヒルズの消息　昼

条件：「花言叶」达成后
在天下一通り里路地的第三公园与で上野诚和会的三下对话，在七福通りMEB附近听闻到传闻，夜间从西公园厕所后进入工地，由东北入口听到怪声后进入神室大厦，与G・B・ホ–ムズ战斗。
报酬：龙の印章、经验值5000

62 桐生の子守　昼、夜

条件：「家族の条件」达成
ニュ–セレナ发生婴儿尿喷桐生事件，选择“お漏らししているのでは？”。天下一通りニュ–セレナ前与目击男对话，天下一通り里路地前与男子对话，到神室中央停车场404车位战斗。最后给婴儿取个名字。
报酬：无の宝石、经验值5000

限于篇幅，还有大量的资料如夜店女好感度提升攻略、所有迷你游戏的奖品列表、武器防具合成资料、IF–R7奖品、斗技场详细信息、格斗家育成中的众多赛事、全部钥匙地点、全部食事收集、全部修炼、全部个人专属特殊事件等等都无法一一罗列。和世嘉之前移植的另一款佳作《猎天使魔女》一样，白金之后你会发现还有如此多的内容在等待着你，虽然过程无限漫长，当你将一个个完成的标志打上之后，成就感油然而生。

名越武艺帖

第四十回 自尊心的另一侧

每期的专栏中都要提到《龙如》这款游戏，那是因为我跟这款游戏是密不可分的。每当到了《龙如》新作的发售前后，我的心情就会特别紧张、或者说是兴奋吧。随之而来的便是每天都过着心神不宁的生活。在这种生活中，我偶然看到了一个电视节目。节目内容是说，当一个男人遇到事业上的大挫折，在失败后跑到了车站、公园等地靠着乞讨为生，在经过了一番艰苦的生活后，又再次崛起。

节目中的男性，是一个已经有了家庭，从事的工作是设计师，而且在相关的领域中也算是小有名气的人，



在别人看来，他有着让人羡慕的高收入。看似家庭与事业都很美满的这个男人，因为对工作过于重视的关系，而不能与妻子很好的生活。基本上他的收入中，有很大一部分都投入到了事业相关的开支上。在日本人的眼中，能够把自己的事业放在第一位的男人才是男人该有正确的姿态。就算是夫妻间的感情生活有什么问题，也都是能够通过两人的努力来顺利解决的。

但不幸的是，这个男人的事业突然间遭到了打击，随着事业的每况愈下，家庭方面在不久之后也将面临崩溃。但是这个男人仍然坚信，只要事业上能够恢复成以往的状态，那么家庭内的问题也就自然能够解决了。于是他把自己的全部积蓄都投到了事业中，而家庭内的经济状况则彻底崩溃。面对妻子的不满，他则是完全无视，全身心的继续工作。于是，事态继续恶化。

简单的来说明的话，在不景气的境况中，无论价值观的基准是否发生了变化，自己身为设计师的自尊心都是一个很大的障碍，而这个男人并没有察觉到自尊心这点，所以他才会失败。最终的结局就像上面分析的一样，当这个男人把再次投到事业上的资金全部用光之后，家庭内的妻子再也无法忍受，带着孩子一起回了娘家。虽然说，那个男人紧随其后的追了去，想要拼命说得妻子回来，但此时的妻子已经根本听不进他的哀求了。

于是男人只身回到自宅中，仍不死心，用手头仅有的一点资金来继续已经完蛋的事业。此时，原来与他合作的会社以及他原来的好朋友都相继弃他而去。没过多久，他就是变成了分文不剩的流浪汉，每天只能躲在街头的角落里，过着乞讨为生的日子。

像这个男人的经历，在日本是很常见的。可以说大部分的乞讨者，都是和上述这个男人一样。首先遇到事业上的挫折，然后是收入逐渐降低，最后连住所也失去了，于是只能变成流浪汉，靠乞讨为生。

通过观看这个节目，让我想到了一个问题。以前我观看这类节目或是在杂志上看到类似话题的时候一直都没有想到过的一个问题。这种事情的发生，真的是无法预计的吗？遇到后又该如何面对呢？

继续上面的话题，那个已经沦落为流浪汉的男人，每天都为了三餐而在地下通道中四处寻找工作。没过多久，他的变化就已经非常明显了。最初时，他的要求是希望能找到一份设计的工作，而到了后来，他的要求则变成了什么工作都可以。人类在肚子饿的时候，都会想吃好一点的食物，而当人类面临死亡的威胁时，就会降低要求，无论什么吃的都可以，只要是能填饱肚子的就行了。

此时的男人，已经不再关心什么自尊心的问题。而恰恰是此时，正是他人生的转运时机！在他帮助一个年轻老板设计了名片之后，得到了老板的赏识，进而事业上有了新的起步，随后工作的范围不断的扩展，收入也是日益增高。在他得到了一定的收入后，便给妻子打电话，再次请求她回来。这次妻子试着原谅了他。在家庭回复后，男人的事业再次有了进展，最终他又获得了原来所拥有的一切。

讲到这里，故事就算是正式完结了。其实，在遇到这种事情的时候，最好的面对方法就是放下自尊心，并且重视亲情。只要你肯努力，身边的亲人会一定会帮助你走出困境。就像我在制作《龙如》时一样，如果没有团队中同事们的帮助，我也不可能获得成功。我们之间的友情，才是最值得珍惜的。而《龙如》这款作品，则会成为见证我们友情的象征。我希望，玩家们在玩《龙如4》的时候，也能够考虑一下对于你们自己来说，最值得珍惜的又是什么呢？希望各位都能找到最好的答案。 □文/零羽

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：山崎慎一郎

兴趣广泛的程序制作人

进化的程序制作人

从某种意义上说，游戏、不过只是电脑中的一个娱乐软件而已。对于这个事实人们通常都不以为然。就好比会计软件用来处理账目一样，游戏的存在意义则是让人在娱乐中获得放松。要让玩家在电脑的提示下，输入各种指令来进行游戏，就必须要设定一系列的程序。所以，也可以说，游戏是必须要依靠程序才能正常运转的。

比如说，在某款游戏一开始时的开机画面、或是游戏中时常切换的各种菜单以及终了画面等，假设它们全部都是一副单一的画，那么该间隔多少秒让它们出现，用什么样的信号来让电脑识别，并按时的替换它们，这之类的判断、调整，便是身为程序制作人的最大工作。不过，程序制作人并不是像上述那样让游戏成功运行就算完成工作了，最终的目的是要让全部的画面都完美无缺的显示出来。

为了防止计算上的误差，还要再制作一些专用的程序（提高计算效率的程序）。也就是说，程序制作人不仅是扮演了演出家的角色，同时也是像整备人员那样，要随时对游戏进行保护维修的人。由此，在一个游戏出现了各种造成死机的BUG时，或者是在游戏出现了不应该的延迟时，首先要指责的就是程序制作人了。

说起来，程序制作人的职责是相当重要的，而在工作的强度上也是非常繁重的。山崎慎一郎认为，"这才是程序制作人应该去严格做到的事情。所谓的辛苦，只不过是他人的看法而已。"过去的程序制作人同时也肩负着游戏制作人、游戏设计的工作，是个非常有名望的职位。如果说，预计玩家对游戏的反应来设置让其感到意外的情况或是制造困难阻止玩家顺利通过，以及保持游戏顺畅的流程是整个游戏的全部的话，那么游戏设计与程序制作人的工作基本上就能重合到一起了。

程序制作本身从专属的程序制作人员分化出来的原因，就是相关程序制作之外的工作正在不断的增加。一部大长篇的剧情，需要上百个游戏设计人员共同作业按照设定来加入CG、各种音效的制作，大规模的计划一旦展开，仅凭一个人来管理是绝对不现实的。程序制作之外的工作会经常的有耽误，但程序制作人却对此毫无责备，因为他们明白，其他人的工作强度并不比自己要低多少。随着分业化的逐步展开，程序制作这项工作也产生了变化。而担任这项工作的程序制作人也随之进化，掌握了更多的技能。

程序制作人的标准

即便是不进行动作游戏中的轨道计算，只要从实物入手，进行物理模拟的设定，也能够将窗户的碎裂表现的惟妙惟肖。凡是能够做到这一点的人，都被冠以了天才程序制作人的美称。在PS2等次时代主机发售之后，随着硬件上的强化，在擅长的领域进行特别强化的特殊程序制作人也诞生了。他们的作业范围相对比较狭窄，为此经常是通过多人来一起分担大量的工作。这些程序制作人的能力虽然不是全方位的，但也并不是应该去贬低他们。

在高端化的游戏主机时代，如果只是通过少数几个有着全方位能力的程序制作人来负责游戏制作，那么即便是能成功做出游戏，它也只是一个等级很低的普通商品。反过来说，如果有专门负责程序制作的人，也有专门动脑来负责程序策划的人相互配合



来进行工作的话，就能够按照玩家的意愿，进行最大限度的优化调整，并作出让玩家满意的作品。

正是因为上述的重要性，程序制作人的圈子中，竞争也日益激烈起来。山崎能够在这个竞争激烈的环境中很好的生存，是因为他从小学4年级的时候就开始接触这方面了。那时，幼小的山崎通过杂志上的程序教程，独自面对FM计算机，开始了辛苦的学习。在山崎高中毕业之后，他总是一有机会就去工事现场打工，这些打工的经验对他日后的发展起到了至关重要的作用。有了一定的自学经验后，山崎还是选择了专门学校进行更加专业化的进修。在学成之后，他成功的加入了CAPCOM，在格斗游戏的程序制作中，不断磨练着自己的能力，并逐步的成为了一名优秀的程序制作人。 □文/零羽

超任帝国 vol.4

——游戏的趣味才是最重要的

市场取决于游戏品质

任天堂公司在世嘉推出16位主机MD以来一直持续对外声明："主机性能的大小，与在市场上的欢迎程度没有多大的关系。"

其中的代表——任天堂的山内溥前社长在日本一家名叫GORO的杂志上，回答记者的采访时做出过如下发言："所谓娱乐商品这种东西，是没有它也可以继续生活的。因此，基本上来说，也就是有或没有都无所谓。所以，大家不应将它视为生活上的必需品。如果没有出现好玩的游戏的话，即使想扩张销售市场，也是无法办到的。而拥有新性能的主机，或高位元的主机在推出之后，如果想卖得好的话，也必须遵循这种想法。"

那位记者接着问到了这个问题："那么，您认为十六位比八位更有魅力吗？"

山内回答道："我想大部分人都不是以获得主机为乐，而是把玩由它所提供的游戏当成乐趣。虽然，我不知道从八位到十六位最后到三十二位甚至六十四位，性能会提升多少？但是如果不能做出更有趣的游戏的话，相信玩家是根本也不会想去购买的。十六位主机的游戏如果卖得不好，很明显的是因为游戏不够好玩的缘故。"——不用说大家也都能明白，这里指的"丝毫也卖不出去的十六位主机游戏"指的正是世嘉公司所发售的MD。

而在后来曾公开说过"在游戏机的世界里只存在一强皆弱的现象"的山内，之所以会抱着如此盛气凌人的态度，事实上是有其背景原因的。任天堂在家用主机市场上成功的最主要因素，并非在于主机的高科技性，而是认识到游戏趣味性的重要。这一点可从黑白画面的杰出游戏《俄罗斯方块》在掌机GAMEBOY中受到疯狂欢迎的程度得到有力证明。

再加上这个访问刊载的时间是1990年4月，当时并非是任天堂正要发售超任的时期，也即是说山内社长的这番话并非是有意打击对手，而是真正感觉到游戏的趣味性才是最重要的发言。

其实在新产品的发售期间，一旦成为大众传播媒体的话题的话，原本旧机型的销售数量就会急剧下降，在家电用品的世界中，这是被认为理所当然的现象。但因为任天堂重视的游戏的趣味性，所以在超任推出之后，旧型的FC依然保持着每个月十万台以上的销售记录。

在最高潮时推出超任

在1990年支持FC继续成长的是当年2月发售的《勇者斗恶龙4》。DQ系列无论怎么说都是任天堂这支军团中最强有力的软件，凭借着这个超热门且极具实力的游戏系列，导致到处都出现了抢购的现象。因为游戏受到欢迎而卖出主机，这也正是任天堂商法的基本策略，DQ4就是这件事的最佳证明。

然而任天堂在日本国内那种一年可卖出三百万到四百万的黄金时期到此也终于被迫告一段落。在90年时，FC主机的全球总销量是一千零六十五万台，在日本国内减少的部分转移到了当时尚未饱和的美国市场。对于美国的输出数量，在那几年一直维持着每年九百万到一千万的高潮。

FC之所以能一直持续如此好的销售佳绩，乃是因为即使只是八位主机，也可以充分提供具有魅力的游戏，其中像DQ4这种创下销售热潮的游戏就是充分的证据。就这一点来看，按照山内溥的说法，是无论如何也找不到必须发售超任的决定性理由。

关于这一点，任天堂方面也是如此的承认，对于是否会感到其他机种对任天堂本身造成威胁的疑问，总务部长今西说道："超任最大的敌人并非其他主机，而是原来的FC。"

超任和掌机GB的性质不同，它是以和FC采取同样的方式，以使用电视画面的方法来玩游戏，所以FC和超任首先就必须进行电视的争夺战。因此，超任的游戏和FC相比如果不能更加有趣的话，就会遭到"什么嘛！竟然生产这种东西……"的批评。

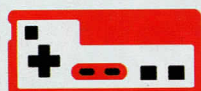
如果一旦消费者开始失望的话，这个娱乐市场也就只有加速地滑落。而对十六位主机而言，很多玩家更认为游戏的有趣是理所当然的，因此超任的游戏成败与否，更包含了家用主机市场是否可能会因此而崩溃的危险性。

FC市场当时在主机方面，美国和日本的合计销量在一千万台以上。而且同样的，游戏在美国及日本在两国的发售数量更是超过了八千万份。因此在这种情形之下，超任的登场除了可以满足玩家殷切的期望职位，更造成了业界极大的不安。因为如果它一旦失败的话，任天堂的市场可能转眼之间就尽数成空。

就在这样的情形下，任天堂仍然开始进行十六位主机超任的发售计划。那么，任天堂为何非在此时发售超任不可呢？

□文/北斗

樱井政博の游戏制作理念谈！



本期焦点 体感游戏中的动作要素

前些日子，我玩了《暴雨杀机》这款AVG游戏。由于没有再亚马逊上订购的原因，导致玩到这款游戏的时间推迟了很久。我觉得《暴雨杀机》真是一款非常不错的游戏。如果这款作品能够一直延续AVG的模式的话，那么在经过二代的磨练之后，大幅进化的下一个续作将会奠定这个系列的成功。而这个成功的关键要素，就是其它游戏所无法模仿的重大进化之处。这也不枉费这款作品耗时5年来制作了。

《暴雨杀机》这款游戏不是以指令操作的形式进行，而是采用了类似《生化危机》那种以定点视角模式对主人公进行实际操作的系统。在行动时，主人公的周围会出现按键提示或是相关的提升标记，玩家想要实行什么样的操作，只要按下相应的按键即可。《暴雨杀机》的操作系统，针对主人公的一举一动，都不用再进行繁杂的操作，而是以非常简单便捷的方式来实现玩家对主人公的控制。这一点，可以说是《暴雨杀机》的一大特征了。

具体来说，像乘坐车辆去某地时，主人公站在车子前方，横向拨动摇杆来拉开车门，然后乘坐上去。进入车子后再从上至下的转动摇杆来发动引擎。通过不同方向的操作，也能实现倒车、刹车或是加速等操作。

我平时不是很喜欢那种CG动画或是剧情演出很长的游戏。比起耽误很长时间来坐在那里看游戏中的演出，倒是不如去看电影。因为电影的剧情密度要远远超过游戏，而在看电影中能够享受到的乐趣，在游戏中看剧情演出是根本不可能体验到的。当然了，大家可能并不认同我的想法，毕竟大多数的人都认为，"玩游戏首先是要看剧情，没有剧情演出的游戏是非常简陋的。"

接着说《暴雨杀机》。这款游戏在行动方面做得非常不错。关于这一点，众人的评价也都十分高。游戏中的基本设定就是不断的在移动，既有那种让人感到晃晃悠悠、四处乱窜的感觉，同时也能让人感到很强烈的紧张感。如果我们把游戏中主人公的行动与现实生活做一个对比的话，那么大家是不是都会觉得有很强的共鸣呢？反正我个人觉得这就是日常生活的一个缩影吧。虽然游戏中的故事内容是与现实有很大的差距，但也正是由于这个原因，才让人能够以很奇特的感觉来玩这个游戏。

通过PS3的强大机能，让这款游戏有了等级很高的画面表现。通过这一点，让实际体验这款游戏的玩家都会有很深刻的印象。这也是《暴雨杀机》这款游戏拥有很高完成度的一个重要标志。

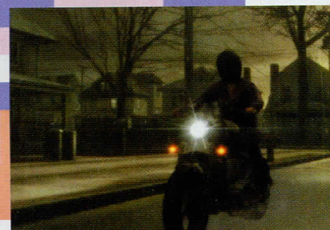
游戏中的分支路线也是十分丰富。比如说，当我在超市遇到了抢劫的匪徒后，我试图用手中的酒瓶来攻击劫匪，但这就必须要冒着生命危险去接近持枪的匪徒，如果此时酒瓶不小心掉落了，或是接近时出现了意外的话，都会造成主人公极大的损失。上述的行动其实都是会出现的。而且，即便是玩家操作的主人公不幸送命，那么游戏也不会GAME OVER，而是继续进行下去。

说起来，我对于《暴雨杀机》这款游戏究竟有没有渗透到原来目标的玩家层中，而感到疑问……在大部分的人来看，无法进行真实的射击动作的《生化危机》系列，也只能做到简单的动作而已。除此之外，过于电影化的表现手法让人不禁产生疑问，"跟电影相比，究竟是游戏有意思呢？还是……"

说了这么多，光从介绍上看，是无法了解游戏真正魅力的。所以，有机会的话，建议大家都来尝试一下这种崭新感觉的游戏。这次的专栏中，就算是给这个游戏做一个小小的推荐吧。

换个话题。上个周末，我与阔别已久的妻子相聚，儿子特别高兴。他一副懒洋洋的样子躺在沙发上看电视。这时我在想，是不是该让他去写作业了？这周是不是该给他加点零用钱了？还是说让他自由自在的过完周末？其实，像这样的判断选择，不正是与我在游戏中所遇到的相似吗。所以说，《暴雨杀机》这个游戏，是只有成年人才能真正享受到乐趣的作品。

□文/零羽



↑游戏中的画面表现水平已经跟现实世界非常的接近了。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 猎狐犬基地 VOL.047

小岛访谈·LOVEPLUS后篇

小岛 《love plus》的人设也不错呢，刚从杂志上看到介绍的时候，和小新（新川洋司，熟悉MGS的人都知道是谁了）在一起说“这个相当不错，谁画的？”，别人告诉我是公司内的ミノ☆タロ－，“这谁啊？”这么想就直接去见了。

ミノ☆タロ－ 对，当时很吃惊，以为做错了什么要被骂了。

内田 小岛监督就像公司里的宣传部长那样的，说“给我多多地卖”。

小岛 说到宣传，我比较喜欢官网的动画，很有意思，特别是“love plus风暴”的新闻。演大叔的演员真棒。

ミノ☆タロ－ 制作人员想了很多有意思的。

内田 其他还有发情书等等宣传，其中还有一个“love plus体操”的计划，但是因为太恶搞，所以没拿出来。

小岛 恶搞了这么多结果封面挺老土的呢，画个美女不好吗？

内田 曾经考虑过但是觉得上班族看了买起来会比较不好意思。

小岛 我觉得这种画应该没问题啊。

ミノ☆タロ－ 画了10张左右用来做封面的，结果等出来一看“哎？画呢？”

小岛 把封面改成带画的，当然要3种，然后N多种特典卡，就像某家的奸商那样。

内田 连这方面都想到了呢（笑）。

小岛 怎么样？说说下一步的打算吧。

内田 当然有很多想法，比如我就非常想能一起去温泉旅行呢。实际去到哪里就发生哪里的剧情，比如像现在这样寒冷的季节，让女友们说“好想去草津温泉啊”，绅士们就可以聚集到草津去，然后开机就会发生泡温泉的剧情。

小岛 和旅馆联合的话特别配上“老婆支架”，然后服务员问“您的女友是哪位？”，给他看DS以后称赞说“您女朋友的皮肤真好”，不过账单上当然是算两个人的，旅馆这下也乐了。

内田 挺有趣呢。而且画面上还会显示旅馆的名字，可以给旅馆做广告了。

ミノ☆タロ－ 我的话当然是希望事件能更丰富些，比如过生日老婆可以说“啊~”然后喂蛋糕吃。

小岛 还能再多加点儿人吗？

内田 打算放入隐藏的性格什么的，但是这次没赶上，以后想放进去。

——小岛监督对于续作有什么希望吗？

小岛 早点有别的版本，必须“年末版”等等，还有就是第四个女孩。



内田 户反馈的是“就算没有更多的女主角也行，把现有三人的性格多做几种”、“特殊事件再增加一些”。

小岛 有想和女友分手的玩家吗？

内田 没发现有。

小岛 不行啊，人生总有聚散离合，虽然性格和外形都能变，但是一共就三个人，总会有看见周围的人的老婆和自己的一样的时候，这不是很讨厌么？

内田 这是比较矛盾的，把形象做多了的话容量就不够把性格丰富了，没法解决。

小岛 续作到底哪种形式好呢？也有想和现在的女友一直相处的人吧。

内田 可以继承记录，仍然以某种方式相处下去。

小岛 会做女性向的吗？

内田 也收到了GS玩家要求男友版的声音。

小岛 也想有和《MGS和平行者》联动的剧情啊，比如从哥斯达黎加来的转学生什么的……

内田 监督帮我写剧本吗？一定要拜读下监督写的萌剧情啊。

小岛 说笑的啦，不过还是想体验一下“分手的危机”这种剧情啊。

内田 嗯，会变成一种新的关系呢，我会考虑下。

小岛 和老婆闹别扭，女友通信的时候她自己跑到别人机器里这样的……

ミノ☆タロ－ 一开机结果发现里面没人了。

小岛 各种想法说不完呢，必须尽快做新的love plus了。

内田 不是“做”，而是想能早点把下一个女友“介绍”给大家吧（笑）。

（小编注：因为种种原因，这篇小岛秀夫与LOVEPLUS制作人内田的访谈后篇到如今才终于有机会续上，在这里先向关注本文的朋友们道个歉。）

□文/北斗

vol.25 电玩阴谋论

3DS剽窃索尼创意？

3月中旬，任天堂官方网站突然发布了关于DS后续主机“3DS”的相关情报。虽然这则PDF文档里提供的信息非常有限，但是新掌机的几大特点已经足够吸引人们的眼球了，特别是“裸视3D”功能！

就在消息发布当日，任天堂的股价就以每股30400日元（约合2252人民币）的价格收盘，涨幅高达9.7%。据相关分析师认为，此次股市大幅上涨，是自2008年金融危机爆发以来全球股市涨幅最大的一次，而这一切都基本源于任天堂公开了新掌机3DS。与此同时，和任天堂有着合作关系的几家公司股价也分别都有不同的涨幅，其中夏普公司股价涨幅达到3.2%。

3DS创意剽窃自索尼？

毫无疑问，“裸视3D”将是3DS最大的卖点所在。然而，就在任天堂因为3DS股价大涨的同时，网上也出现了一则流言：其实包括裸视3D等性能都是索尼原本为自己的PSP后续掌机所设计的，前不久因为内部员工无意中的泄密被任天堂知晓后，便先发制人作为自己的后续掌机性能加以报道。

不得不说，这条阴谋论味道很浓的流言颇具噱头并且颇具迷惑性，毕竟激烈的主机大战本身就有可能牵涉到商业间谍或者类似的事情。再加上PSP GO销量惨淡根本打不开局面，以及苹果的咄咄逼人，索尼在新掌机上积极进取自然是情理之中的事。如果上述流言属实的话，那么从商战的角度来考虑，任天堂真那么做也就可谓“合情合理”了。

然而，如果对这则阴谋论进行理性分析的话，就会发现其可信度还是比较低的，下面我们将仅就各自的3D技术本身来说明这则流言中的矛盾点。

3DS采用的3D技术

现在的主流3D技术主要分为“眼镜式3D技术”和“裸眼式3D技术”，其中，眼镜式3D技术主要以色差式、快门式和偏光式为代表；裸眼式3D技术又主要以光屏障式、柱状透镜技术和指向光源技术为代表。各项技术本身的特点和原理这里不做深入探讨，但是这两大类技术可以说代表了3D技术发展的不同方向。

任天堂的3DS所采用的3D技术，根据目前已知的情报来看，将采用夏普的“parallax barrier”液晶屏技术。这种技术的原理是在普通的LCD前放置一层特殊的偏光膜，使得双眼看到两组不同的像素点，从而通过两眼视差制造出深度的幻觉。其缺点在于观察者必须站在一个特定的良好角度，才能观赏到3D效果。除了在电影和电子游戏领域应用外，这一技术也被用于分子建模和机场安全领域。虽然名字上有所区别，不过基本可以将其理解为裸眼3D技术中的“光屏障式”。

3DS的3D技术基本原理我们已经了解，那么索尼呢？

索尼擅长的3D技术

其实这几年来“技术的索尼”都投入了相当大的资金与精力在3D技术的研发方面，只不过其涉足领域主要集中在电视和电影行业方面，所以玩家们可能所知不多。阿凡达掀起的3D狂潮也使得索尼趁机大肆宣传其3D电视，3月19日甚至已开始在北京东方新天地内的“Sony Style”索尼销售体验旗舰店内展出最新的3D电视，顾客可以近距离体验3D电视娱乐的震撼感。

如果说索尼的新掌机将采用3D技术的话，那么毫无疑问肯定也将会沿用其3D电视的研发成果。然而，索尼3D电视所采用的技术却是“眼镜式3D技术”中的主动快门式。这项技术有两大特点：首先要求电视本身有很高（至少120Hz）的刷新率，其次就是要求用户“必须”（请注意是必须！）佩戴专门的3D眼镜。当3D信号输入到显示设备后，120Hz的图像便以帧序列的格式实现左右帧交替产生，通过红外发射器将这些帧信号传输出去，负责接收的3D眼镜在刷新同步实现左右眼观看对应的图像，并且保持与2D视像相同的帧数，观众的两只眼睛看到快速切换的不同画面，并且在大脑中产生错觉，便能观看到立体影像。

显而易见，索尼的3D技术是眼镜式的，而3DS采用的却是裸视，两者之间虽然不至于说着有不可逾越的鸿沟，但任谁也不会认为索尼会同时深入钻研两大领域的3D技术，这是相当不理智的策略。而且，即便是3DS效果一般，那也比玩掌机必须佩戴3D眼镜来得让玩家们容易接受得多。

尽管这则流言已经不攻自破，但是在3DS咄咄逼人的攻势之下，索尼的PSP后续机种会如何接招呢？我们拭目以待。 □文/北斗



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

转眼就已进入四月份，上个月月中和月底的时候各主机上都先后发售了不少大作。不过这个月就比较“不景气”了，家用机方面可期待的正式大作很少，360与PS3双版本同时登场的《尼尔》小编个人不是很看好，龙背小组的作品素质一向都不怎么让人放心……倒是掌机方面，月底NDS和PSP各有一款素质极高的大作：《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER2》与《合金装备索利得 和平行者》。□文/北斗

PS3 PlayStation 3			
2010年4月			
1	职业棒球之魂2010	SPT	KONAMI
2	胜利赛马世界2010	SLG	KOEI
13	★横行霸道4 风流托尼之歌（美版）	AVG	Take 2
13	★横行霸道4 失落与诅咒（美版）	AVG	Take 2
13	★横行霸道4 自由城之章（美版）	AVG	Take 2
13	指环王：阿拉贡的冒险（美版）	AVG	Warner Bros. Interactive
13	脱狱潜龙 复仇	ACT	NBGI
15	快打旋风 双重冲击（美版）	ACT	CAPCOM
15	海扁王	ACT	WHA Entertainmen
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
22	尼尔 人工生命	ACT	SQUARE-ENIX
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM
预定	哥特王朝	ARPG	DreamCatcher Interactive
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	乐高哈利波特	AVG	Warner Bros. Interactive
11	3D点阵英雄（美版）	RPG	ATLUS
11	滑板3	SPG	EA
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
20	★失落的星球2	AVG	CAPCOM
27	白色相簿 点缀冬日的回忆	AVG	Aqua Plus

XB360 XBOX360			
2010年4月			
2	胜利赛马世界2010	SLG	KOEI
5	质量效应2：霞被盗走的记忆	RPG	EA
13	脱狱潜龙 复仇	ACT	NBGI
13	量子理论	FPS	TECMO
13	歇洛克福尔摩斯对开膛手杰克	AVG	Focus Home Interactive
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
15	快打旋风 双重冲击（美版）	ACT	CAPCOM
22	尼尔 形态	ACT	SQUARE-ENIX
22	怒首领蜂 大往生EXTRA	STG	5bp
22	超级明星V8赛车	RAC	RUSSEL
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM
28	★旋光之轮舞DUO	SPT	GREV
28	WLO世界恋爱机构	AVG	5pb
28	★分裂细胞 断罪	ACT	Ubisoft
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
11	滑板3	SPG	EA
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
20	★失落的星球2	AVG	CAPCOM

Wii W-i-i			
2010年3月			
28	瓦力奥制造 自助魅力	ETC	任天堂
2010年4月			
1	孢子英雄	ETC	EA
1	EA SPORTS 个人教练员	SPT	EA
2	胜利赛马世界2010	SLG	KOEI
5	超铁装甲	ACT	D4 Enterprise
13	指环王：阿拉贡的冒险（美版）	AVG	Warner Bros. Interactive
20	怪物猎人3（美）	ACT	CAPCOM
20	医院/外伤救援队	ACT	ATLUS
20	Zany高尔夫	SPG	Destineer
22	奇异鸟艾薇?	ACT	NBGI
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	巴斯鱼王Wii 世界锦标赛	SPT	ArcSystemWorks
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	乐高哈利波特	AVG	Warner Bros. Interactive
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
23	★超级马里奥银河2（美版）	ACT	任天堂

NDS Nintendo Dual Screen			
2010年3月			
25	大家的水族馆	ETC	TAITO
25	生徒会DS	ETC	角川书店
25	职业棒球 家庭竞技场DS	SPT	NBGI
31	抱抱小猩猩	ETC	Star Fish
31	职业摔跤检定	ETC	Plenty
2010年4月			
1	★世界树迷宫3 星海来访者	RPG	ATLUS
1	超恐怖小说DS 青之章	ETC	alchemist
1	nicola监修 模特时尚甄选会	SLG	alchemist
1	孢子英雄	ETC	EA
1	HUDSON & GReeeeN	ETC	HUDSON
1	宠物店物语DS2	ETC	TAITO
6	箱庭生活乡村（美版）	SLG	Graffiti Entertainment
8	中国语游戏DS	ETC	IEK
8	韩国语游戏DS	ETC	IEK
13	英雄的黎明（美版）	SLG	Majesco
15	玛丽与伽利的科学大冒险	ETC	Dras
22	★洛克人ZERO合集	ACT	CAPCOM
22	★奇异鸟艾薇?	ACT	NBGI
22	美丽生活	SLG	COLUMBIA MUSIC
27	战场指挥官：欧洲战争	SLG	Impressionware
28	★勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2	RPG	SQUARE-ENIX
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON
29	化妆品乐园：美丽的魔法	ETC	GAE
29	家庭教师 火热之战3 雪之守护者来袭！	TAB	TAKARA-TOMY
2010年5月			
3	立体绘图方块（美版）	PUZ	任天堂
3	乐高哈利波特 Year 1-4	ACT	Warner Bros. Inter
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
18	蓝龙 异界的巨兽（美）	RPG	Mistwalker
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
27	G.G系列精选+	TAB	Genterprise
27	创造球会DS 挑战世界2010	SLG	SEGA
27	★超级机器人大战OHG传说 魔装机神 元	SRPG	NBGI
18	怪物史莱克4	ACT	Activision

PSP Playstation Portable			
2010年3月			
25	寂静岭 破碎的记忆	AVG	KONAMI
25	公主联盟（BEST版）	SRPG	ATLUS
25	Saki 便携版	AVG	Alchemist
25	My Marry May with be	AVG	cyberfront
25	天神乱漫 Happy GO Lucky!	AVG	Russel
25	维他命Z 革命	AVG	D3P
2010年4月			
1	皇家新娘	AVG	ASCIIMW
1	职业棒球之魂2010	SPT	KONAMI
1	一骑当千 交错冲击	AVG	MMV
2	★死或生 天堂	ETC	KOEI-TECMO
8	见习天使 黑白色	AVG	Cyberfront
8	尤蒂的工作室 格拉姆特德的炼金术士	AVG	GUST
13	指环王：阿拉贡的冒险	AVG	TT Fusion
20	牧场物语：蜜糖村与村民们的愿望（美版）	SLG	MMV
22	★东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	RPG	ATLUS
22	★噩梦骑士	SRPG	ATLUS
22	向日葵 天空鹅卵石 携带版	AVG	角川书店
22	Canvas3 七色的奇迹	AVG	GN Software
22	★魔界战记 无限	RPG	日本一
22	★伊苏 菲尔干纳之誓	RPG	Falcom
27	2010南非世界杯	SPT	EA
27	肥肥公主大救援：蛋糕成堆	ACT	SCE
28	绝对迷宫 格林童话	AVG	Karin-e
28	乙女的恋爱革命Portable	SLG	Idea Factory
28	魔力充电娘CC	AVG	RUSSEL
29	★合金装备 和平行者（日）	ACT	KONAMI
预定	苍黑之楔 深红色的欠片3P	AVG	Idea Factory
预定	原宿侦探学院	AVG	Idea Factory
预定	换装大战便携版	SLG	Idea Factory
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
25	★合金装备 和平行者（美）	ACT	KONAMI
27	水仙 如果有明天 携带版	AVG	角川书店
27	秘密游戏	ETC	YETI
27	小王子	SLG	GreenWood
25	模组世界赛车	RAC	SCE

PS3

[横行霸道4]PS3版DLC三连发

作为曾经的游戏销量纪录保持者（现在的NO.1是现代战争2了），《横行霸道4》除了游戏本篇之外，还曾经于去年在360上先后发售了两款限时独占的DLC：《风流托尼之歌》和《失落与诅咒》。现在，这两款限时独占DLC将与另一款PS3独占DLC《自由城之章》同时于这个月13号登陆PS3，对于PS3上喜欢GTA系列的玩家朋友们来说绝对是一次爽个够！



↑《自由城之章》因为内容问题，欧版发售日将有可能会被延期。

PS3/X360

经典动作游戏回归 [快打旋风 双重冲击]

作为当年街机上的超经典动作游戏，CAPCOM的《快打旋风》相信那个时候的所有玩家们都不会忘记。尽管后来PS2上的3D续作未获成功，不过CAPCOM如今已经决定将街机原作直接进行复刻。XBOX360版预定2010年04月14日发售，售价800点数，PS3版预定2010年04月15日发售，售价9.99美元。



↑这次不仅对应高清画面的显示，还加入了在线联机和全球排名等要素。

PS3/360

提前享受世界杯的盛宴 [2010南非世界杯]



四年一度的世界杯即将于今年6月11日正式拉开序幕，估计全世界所有热爱足球的朋友们都在翘首以盼，而游戏版则将与4月27日提前打响。本作是继《2006德国世界杯》之后的又一款获得FIFA世界杯官方授权的游戏作品，将收录10个比赛场地以及199个国家与选手等大量官方数据。作为新要素本作将支持在线召开的世界杯大赛。游戏将忠实表现南非世界杯的实际比赛效果，高原赛场所特有的气压对于比赛的影响将在游戏中得以实现，球员将更容易疲劳，球也将飞的更快更远。

PSP

邪恶爆衣格斗“神作” [一骑当千 交错冲击]

脱裤魔的奶排精神在MMV的《一骑当千》最新作中得到了完美的继承和发扬光大。《一骑当千 交错冲击》改编自盐崎雄二原着漫画，是《一骑当千 雄辩之拳》的续作。加入新系统“爆乳交错乱斗”，让众多爆乳美少女斗士乱入展开大乱斗。强化斗气必杀技与头目角色终结技演出，特写镜头中除了爆衣走光外，还会加入胸部摇晃等性感撩人的动态演出。不得不说这个系统可谓是相当之邪恶，不过也正因如此吸引到了相当多的“关注”，这会估计不少人都已经“脱”上了……

「我是传奇！I Am Legend」

采用了可以更换卡带的新系统登上历史舞台的VCS，获得了一定的成功。同时也存在着不小的问题点。经历过FC时代的老玩家可能都记得一件事，在游戏玩到半截时，因为某种原因而将卡带强制拔出后（通常是因为玩不好而怒拔卡带……）会出现花屏+噪音的死机现象。在下文中就将为大家解释发生这种情况的原因。

□文/零羽

Atari VCS

有9款游戏夹带着进入了市场。这些游戏分别为：《坦克作战》（Combat）坦克大作战的改良版）、《海空作战》（Air–SeaBatte）、《基础数学》（Basic Math）、《21点》（Blackjack）、《Indy 500大赛》（Indy 500）、《星船》（StarShip）、《街头飙车》（Steet Racer）、《长虫包围战》（Surround）、以及《视讯奥林匹克》（Video Olympics）。"VCS"也展开了一些过去的家用主机产品所没有的优点，它的游戏画面色彩更为丰富，而且它的控制器除了一般用来控制网球类游戏的圆形旋钮之外，还增加了家用游戏机上前所未有的全新装置，"摇杆"。其它的创新包括了游戏选择开关和难易度设定。



↑在入手主机后，还能一次性的买下这么多卡带的人，真的是太少有了。

不过，VCS还是有它的局限性。它最初的设计是用来处理像《兵乓》和《坦克大决战》这类简单的游戏，各位可由游戏画面图片中清楚地看到。没有人预料得到这个系统最后竟能够支援数量惊人的游戏，而且一开始它的潜力和灵活的功能并没有真正的发挥出来。

在它推出后的第一个圣诞节假期，VCS的销售量低于预期值，这使得当时投资了约1亿美元的华纳（Warner）非常不满。VCS之所以会表现不佳有许多的原因，其中包括了通路问题，以及来自新型掌上游戏机的竞争，而这点可能是最主要的原因。虽然起步并不顺利，但VCS注定要成为伟大的主机。

当年开发一款新游戏的成本非常昂贵，所以我们在设计"Stella"的时候，目标就是节省经费。我们可以将重要的功能从硬件转移到软件上，实现目标的后果就是无意间创造出更开放的系统，将软、硬件机能交到一些创意远远超过我们设计者想象的人手中。

这应该证明了一个非常重要的工程定理。数年之后，我想起我曾经听过日后成为升阳电脑（Sun Microsystems）技术长的比尔·乔伊（Bill Joy）提及这个定理——并非所有业界的天才都会为你工作。我们意外地遵守了这则定理，"Stella"的成功更是直接的应证这这一点。

——乔·迪库尔

VCS的竞争优势

VCS的制造成本比其它的系统更便宜许多。艾尔·阿尔空如是说道："其它所有的系统都是半导体公司设计的，因此缺乏减少素材用量的诱因。VCS没有画面暂存器（Frame Buffer），而其它的系统都有。在那个时代，记忆体是非常昂贵的东西。"



↑这台主机的体积仍然是比较巨大，但实际游戏效果还无法与FC相比。

阿尔空继续说道："VCS是当年最成功的系统，因为它的有些相当多样化，这都要归功于出色的系统架构。竞争者的主机架构过于僵硬化，因而限制了游戏设计者的范围。"Stella"简单的构架使其弹性远超出设计者的想象。"

关于画面暂存器的说明

阿尔空说明了Atari这部主机能够如此长寿而且用途广泛的创新之处："这其实很简单。今日最普遍的做法是将一大块记忆体模块对应画面上所有的图案，再用特殊的电路对此一模块做高速扫描，驱动显示画面。电脑可以将资料写入画面上的任何一个位置，然后改变影像。如果是电脑没有动作，画面将维持不变。所以如果你拥有一个640x480像素的画面，每个像素只有8位元（256色），就需要640x480位元组，也就是307200位元组的记忆体！在当时这简直就是天方夜谭了。所以其它的游戏主机使用了大块像素，一个像素就占了4位元，但记忆体仍是主机成本中最大的开销。支撑"Stella"的是一具高速微处理器，以及一颗可以立即产生两行影像的特制晶片。如果电脑死机（例如你在游戏中途将卡带拔出），画面就会变得一团混乱。我们只有128位元组的记忆体，而其它的竞争对手则有数千位元组的记忆体。这使得设计程序成为了相当大的挑战，因为程序必须在一定的周期内处理完毕，否则它将会错过扫描线的扫描时限。



↑一直到FC时期为止，只要拔除拔出卡带，就会出现怪声、花屏、死机的现象。

我们加入了音效硬件线路，而不是让微处理器产生所有的音效。可程序化的音效模组能够产生哔哔声和嗡嗡声以外的声音，这表示你可以利用任何一种噪音当成枪声、引擎的运转声等音效，当然，也包括哔哔声和嗡嗡声。——朗恩·米尔纳

"Stella"最初可支持4K的卡带，但我们一开始推出的游戏都是以2K的卡带设计而成的，因为那是当时最便宜的直读存取记忆体（ROM）晶片了。我们使用了28针脚的6502精简版（6507），以及24针脚的卡带连接座。如果当时使用了完整40针脚的6502和30针脚的连接座，我们便可以轻松支援全64K定址空间的卡带以及随机存取记忆体（RAM），甚至还能加上扩充盒。结果有许多公司对VCS动了不少手脚，在卡带内伪造一个读写控制器，如此一来他们便可以利用记忆页切换来扩充定址空间。当时，我们从未料到这个系统竟然可以获得如此长久，或是需要这么多的记忆体。我们选择尽可能地降低成本。

——乔·迪库尔

华伦·罗保奈特和秘技

在今日的游戏中，放入说明书上未载明的功能与物件已经成了标准动作，此举动通常被称为"秘技"。凡是都有第一次，而第一个秘技是这样产生的：任职于Atari的年轻程序设计师华伦？罗保奈特日后协助成立了The Learning CompanyA公司，并且创造出经典的教学游戏《洛基的逻辑靴》（Rockys Boots）。但他早在1979和1980年，便已经在游戏历史上留下了印记。

华伦回忆道："当我刚刚进入Atari时，我觉得像是进入人间仙境。竟然有人付给我薪水来让我设计游戏。但大概过了一年半的时间，我开始对Atari赚进数亿美元而我们却默默无闻感到不满。你设计了一套好游戏，但却连一块披萨饼之类的奖励都没有得到……这样让人完全失去了斗志，这时，我想到把自己的名字藏在游戏中的主意。"

华伦在他的VCS游戏《大冒险》（Adventure）里，创造了一个非常秘密的房间，玩家必须点选一面灰色墙壁上的一个小灰点，才能进入。如果哪个人有本事找到这个隐藏的房间，那么他就会发现华伦的名字写在这里面——这完全违反了Atari的政策。"若是有任何人发现了这个房间，我一定会被开除，所以我保守了这个秘密长达一年之久。要保守秘密长达一年是一件非常困难的事情，特别是这还是个非常有趣的秘密。但我想到，如果连我自己都不能保守这个秘密，那么我怎么能指望我的朋友们来保守呢？

如果Atari的人知道有这个秘密房间的存在，对于他们来说，要修改程序代码是件非常容易的事情。但是在30万套的《大冒险》卡带出货到全世界以后，那可就来不及了。

"在游戏中发明了"秘技"而成名，令人有些恼怒。我宁可因为发明了动作冒险游戏而闻名。但说老实话，我很高兴有人记得我在20年前所创造的游戏。当时，我确实没有想到过20年以后的事情。"

——华伦·罗保奈特

虽然罗保奈特的"秘技"是电视游戏中的首例，但是，根据Midway和Coleco的前任设计师艾瑞克？不罗摩里的说法，在弹珠台游戏中其实也有隐藏的要素。在Midway时，他们叫我在机器上设计出一些瑕疵，如此一来，如果有小朋友以特定方式敲击机台，就可以获得奖分。小朋友们会试着找出这些"瑕疵"，但这样子却得花费更多的硬币。我们还有许多其它类似的好主意。

敌手如林，谁是王者？美国人眼中的反派角色大比拼!!

对于一个游戏年龄超过10年的老玩家来说，在他的游戏生涯中，给他留下印象最深刻的会是什么？不同的人有着不同的答案。

也许你会说，某个游戏的剧情，场景，或者某个角色使用的手感如何如何，让人难以忘记，这些说法都是可以理解的。但是对于打穿过无数游戏的骨灰们而言，游戏里的敌人应该是他们平时接触最多、了解也最多的家伙，甚至比主角都熟悉。

长久以来，游戏中的反派角色们究竟哪个更优秀、更杰出、更让人忘不掉、或者是更让人一见就想抽，一直都是大家热议的话题。美国的著名游戏网站GamePro评选了47个电子游戏中著名的敌方角色，由于美国玩家的意识形态原因，评选的结果对于咱们东方玩家而言肯定是见仁见智的。不过既便如此，这些“坏人”中有不少都是我们熟悉的家伙，说不定哪天你打开游戏机的时候，他们就会出现在屏幕上。我们将这些角色重新筛选，评选出TV游戏中最有影响的一部分，大家看一看，你们自己是不是经常和这些角色们打交道。

47位 利希特·贝尔蒙特



出现作品：《恶魔城X 血之轮回》、《恶魔城X 月下夜想曲》

对手：阿鲁卡多

有没有搞错？第一个被评选出来的“坏人”居然就是正义的吸血鬼猎人？难道就因为他喜欢用鞭子SM见到的所有怪物？这顶多算是个人性格扭曲，与道德败坏或是社会治安无关吧？嗯，虽然在《血之轮回》中，利希特不但是正派人物，而且还是主角。不过《血之轮回》毕竟是PC-E上的作品，玩过的人肯定没有月下多。而在月下里，利希特是作为敌方角色登场的，并且给主角阿鲁卡多带来了不少麻烦。德拉克拉的儿子做了主角，贝尔蒙特家族的后裔成为BOSS，这种角色换位的设定在当时给玩家带来的冲击感应该说是相当经典的。很多年之后，当众多中国玩家玩到PSP上的《恶魔城X历代记》的时候，才算是真正让利希特当了一次正派的主角。

46位 巴洛克（美版名：Vega）



出现作品：《街头霸王》系列

对手：春丽

这个出现在《街霸》中的美男型角色本来是笔者心目中最帅的街霸角色之一，但是因为这家伙实在有点不男不女，而且极度自恋，导致看到春丽的美貌便妒火中烧，趁着她洗澡的时候偷袭，结果被海扁一顿从楼上踢出窗外（以上为街霸官方电影中的剧情）。虽然人品方面有着一定的问题，不过巴洛克的身手在四天王中算是相当厉害的，很多人打拳王和独眼龙并不畏惧，但是就怕跟他磕，因为他的对地技判定太强，而且动作敏捷。特别是在他的主场，这小子一看情况不好就喜欢爬到网子上去，然后突然“悠~~”的怪叫一声从天而降，对升龙拳的发动还不能做到得心应手的初学者来说，简直让人恨得牙痒痒。他在四个BOSS战中算是一道门槛，只要能够战胜他，离胜利的距离也就不远了。

45位 巨像



出现作品：《旺达与巨像》

对手：旺达

巨像大概是我们见过的游戏中最有个性的BOSS了。因为这个游戏只有BOSS，没有杂兵，整个游戏的过程就是主角和一大帮巨像死磕的过程，这么有个性的PS2游戏即便是现在也少有能出其右者。旺达要在游戏中挑战的巨像一共有十多个，每一个巨像都拥有完全不同的能力和弱点，看上去根本不可战胜——事实上，除了少数几个体型还算正常的巨像之外，这帮家伙们一个个都是真正“顶天立地的汉子”。别说妄想用你可怜的小匕首和弓箭跟它们正面死磕，估计就算照着脑门扔了一百多块钱手榴弹也于事无补。我们所能做的，就是花掉吃奶的力气在其身上攀爬个大半天，然后找到弱点瞪红双眼卯足了劲用恨不能把PS手柄方块键按崩了的力气玩命一刀子戳下去，世界，终于清静了……每每这个时候，你就会有一种飘飘欲仙、High到不行了的满足感，玩游戏能玩到这种境界，实在是让人对上田文人佩服到五体投地！

值得一提的是，这些巨像本身并非恶人，而是镇压邪神的守护者，主人公为了复活恋人而受邪神蛊惑与它们敌对，直到游戏结尾时才明白事情的真相，这一悲剧性的剧情也给玩家带来了相当的震撼。

42位 达莉亚·吉尔斯比



出现作品：《寂静岭》、《寂静岭起源》

对手：阿雷莎·吉尔斯比、哈里·梅森

这个面目可憎的老太婆是《寂静岭》系列中的邪教组织“秩序会”（The Order）的头目。她和女儿阿雷莎之间的感情没有丝毫母女之爱，在她看来，女儿只是召唤邪恶天使撒梅尔的一个工具。在第一次召唤失败之后，她强迫阿雷莎交出获得的撒梅尔一半的力量，但是被阿雷莎拒绝，于是她把阿雷莎锁在房子里烧成重伤，并且把垂死的阿雷莎锁在医院里继续折磨。后来她又设计将主人公哈里·梅森的养女雪莉（拥有另一半撒梅尔之力的女孩）引诱到寂静岭，企图把二人身上的力量合一，召唤出撒梅尔。但是在召唤成功的一刻，她自己也被撒梅尔所杀，真是报应不爽。如果单从性格的阴暗程度以及造成的破坏性来讲，这位死老太婆至少也能进前20了，只不过这家伙恶则恶已，估计没多少人会欣赏她的所作所为吧？毕竟这可不是“最恶”反派角色排行榜。

40位 阿尔伯特·威斯克



出现作品：《生化危机》系列

对手：克里斯、吉尔

神啊！是我眼花了吗？咱们英俊潇洒玉树临风拉风无比酷到不能行被无数生化铁杆们顶礼膜拜恨不得天天能跟他握手签名合影的墨镜男威斯克大人竟然只混了个NO.40？难道在我们可爱的美国玩家朋友们眼里，威斯克大人还不如章XX有魅力？又或者是能进这个排名前十的都是拉灯大叔级的人物？说实话，在生化系列里人气高得甚至超过了主角的大反派威斯克，居然只得到第40位的评价，实在令包括小编在内的许多玩家感到严重不公平。对于许多生化fans来说，威斯克的人气可以说是全系列众多角色中最高的，不但因为这家伙人长得帅，而且智商又高，在生化1中大玩无间道的那段剧情堪称游戏史上一大经典。而在《维罗尼卡》之后，他拥有了非人类的力量，更成为生化系列中最强的Boss级角色。

可惜威斯克再厉害也难逃被编剧咔嚓的命运，在5代的时候终于做了一生中最不该做的事——变身（生化粉丝都知道，这个系列的BOSS们变身之后只有一个结局：被主角干掉），最后葬身岩浆火海。但是不管怎么说，他的强悍与狡猾还是给玩家留下了够深刻的印象，所以说只排40名真是太对不起他和生化铁杆了。

39位 威利博士



出现作品：《洛克人》系列

对手：洛克人

随着正统洛克人系列的没落，估计还知道这个名字的新生代玩家们也是寥寥无几了。威利博士作为初代《洛克人》系列中的反派头目，其地位和人气在欧美玩家心目中一直很高。作为拥有改变世界能力的科学家，威利梦想用他制造的机器人军团统治世界，但是他的面前出现了一个不可逾越的障碍——莱特博士创造的洛克人。尽管这个蓝色的小家伙看起来不堪一击，与威利发明的BOSS机器人们相比简直微不足道，而且体质很弱，路上随便踩根钉子都会被秒杀，但是他却拥有百折不挠的奋斗精神，身上还笼罩着不怕死的主角光环（无限Continue）。所以洛克人每出一代，威利博士就要被洛克人虐一次（目前已经虐了9次）。最后威利发明了可以克制洛克人的超级机器人——Zero，希望它在一百年之后的未来继承自己的遗志征服世界。谁知Zero最后与洛克人的后身X站在了一起，彻底背叛了他。做坏人做得这么失败还能排在威斯克前面，也算是威利博士上辈子修来的福分了。

35位 Officer Tenpenny



出现作品：《横行霸道 圣安第列斯》

对手：CJ

绰号“十便士”的Tenpenny警官是《横行霸道 圣安德列斯》中的主要反派，明面上是一个打击罪恶的警察，背地里却干着勾结黑社会、贩卖毒品枪支、敲诈勒索、充当恶势力后台等见不得人的勾当。对于自己的腐败行径，他的解释是“以暴制暴是为了大家好”，实际上，整个Los Santos的黑社会老大都受到他的掌控和勒索，他成了实际上最大的黑帮操纵者。他曾经被指控犯有勒索、贪污、侵占他人财产、吸毒贩毒以及性侵犯等罪名，但是因为证人都被杀害或无故失踪，最后他得以脱罪，大摇大摆地从法官的眼皮底下逃走了。但是他的罪恶终于犯了众怒，直接引发了Los Santos的大骚乱。自知难居此地的Tenpenny带着赃款准备逃离，结果被主角等人驾车追杀，最后恶有恶报自己撞死了——整个儿一经典美国黑帮警匪大片里的标准反面BOSS设定，您要是不入围都对不起好莱坞！

34位 拉沃斯



出现作品：《超时空之钥》

对手：克鲁诺

拉沃斯（Lavos）是《超时空之钥》里的最终BOSS，是一个从6500万年前降落到地球的外星怪物。经过数千万年的休眠之后，它在公元1999年获得了力量，之后把世界毁灭，从此人间变成一片地狱般的凄惨景象，之后它就靠吸取地球的能源永远生存下去，是一个不折不扣的宇宙寄生虫。当克鲁诺和同伴们穿越时空来到2300年的时候，他们发现了拉沃斯毁灭世界的记录，并且决定改写历史，将这个祸害地球的家伙消灭掉。

但是BOSS就是BOSS，拉沃斯既然拥有毁灭世界的能力，那么要战胜它也不是什么简单的事情。首先它会变身成之前的N个BOSS，让主角们挨个打一遍；之后就用毁灭世界的光线对付众人。在打败它之后，克鲁诺等人还要进入它的内部，经过两场惊心动魄的连续战斗才能将其彻底消灭，所有挑战过它的玩家都会记得自己当初苦战的情景。不过，排名才到这，出场的就已经是毁灭世界级的反派，那么接下来的仁兄们难道一个个都是没事拿毁灭宇宙当饭吃的变态么？

33位 杰夫卡



出现作品：《最终幻想6》

对手：蒂娜、洛克等

FF6是一部相当优秀的作品，从故事情节、游戏系统到角色性格都很出色，除了一样东西——坏人。作为本游戏的最终BOSS，杰夫卡并不像其他的BOSS那样有气势。论人品基本上可以算人渣，论长相可以倒着数（再加上奸笑的声音，简直就是个变态），论战斗力，如果不是窃取了三斗神的力量，他也就是个中BOSS的水平。不过俗话说得好：好人不长命，祸害活千年，杰夫卡作为典型的万人恨角色，在FF6中的恶行可谓罄竹难书。从迷惑君主、把持政权、屠杀百姓、毁灭世界这些大手笔，到阴谋陷害、放火投毒、绑架监禁小萝莉（给蒂娜安装控制装置）等令人不齿的行为，基本上你能想到的坏事他都做过、你想不到的他也做了个八九不离十。

迷信武力的本性使他在最后也迷失了自我，当他拥有世界上最高的力量的时候，他却连自己从哪里来到哪里去都忘记了。这样的坏蛋活在世界上就是对这个世界的侮辱，因此每个FF6玩家都会觉得，把他做掉，恢复世界和平，是一件令人充满快意的事情。不过，尽管杰夫卡不像其他系列作品中的最终BOSS们那样"出身名门"，不是XX之神就是XX魔王这类光听名字就知道绝不是什么好鸟要它们帮忙削根铅笔简直比砍死它们十次八次还难受的绝对反派。然而正因为如此，杰夫卡这个从小人物一步步的堕落和扭曲，并最终无可救药的反派，才让人如此印象深刻吧。

30位 维加(美版名：M. Bison)



出现作品：《街头霸王》系列

对手：隆、春丽、古烈等

这位《街霸》史上最有气势的BOSS级角色在整个游戏的历史上也是可圈可点的，不但因为他的身手高强，充满霸气，并且拥有一群厉害的手下和覆盖整个世界的犯罪组织Shadaloo，更因为《街霸》这个游戏对全世界的玩家影响实在是太大了，除了隆、肯、春丽这些玩家们耳熟能详的角色之外，维加和他手下的四天王们也深受玩家们敬仰。在豪鬼出现之前，维加算得上是街霸中最有气势的BOSS了，但是他的野心、权谋与能力的结合，却是豪鬼、基尔、塞斯等BOSS们望尘莫及的。难怪SAGAT愿意留在他手下当小弟，跟着这么一位老大一起混，真是倍儿有面子啊！当然了，追随维加的下场也是很惨的，不但要被一帮正义高手围着扁，到关键时刻被老大丢下不管也是有可能的。

29位 追踪者



出现作品：《生化危机3》

对手：吉尔·瓦伦丁

追踪者是生化系列中除了威斯克之外最受欢迎的敌方角色，在一些玩家看来，他的人气甚至超过了威斯克（至少GamePro的评论者们就是这么看的）。从"人"这个角度来说，追踪者是一个没有自主意识、只知道执行伞公司命令的杀人工具，它在《生化危机3》中只做了一件事：追杀所有的STARS队员，并没有伤及其他无辜（被他打下的直升飞机除外），所以不能说他是个坏人，正相反，他是一个无法控制自己的悲剧性的角色。在游戏原作之中，虽然追踪者只是作为伞公司的高级生化兵器，不像威斯克那样有一堆的剧情，不过这位仁兄没事就爱扛着个火箭筒跟在玩家后面狗撵兔子般逼得只有小手枪的主角们狼狈逃窜，那种让人紧张到无法呼吸的压迫感至今仍然深藏在脑海之中。

在电影版《生化危机：启示录》中，追踪者的原身是上一部电影的男主角，感染病毒之后被伞公司改造成了怪物。在与女主角爱丽丝对决的时候，他恢复了记忆，并且帮助主角一行逃离，牺牲了自己。这样感人的桥段大概是很多人喜欢上追踪者的原因吧。

25位 麦克·泰森



出现作品：《泰森拳击》

对手：不明（霍利菲尔德？）

你没看错，这个泰森就是我们熟悉的电视上的拳王泰森。在80年代到90年代，这位街头出身的拳击手以一双狠拳横扫世界，而任天堂在FC（NES）上推出的拳击游戏，也以他作为宣传人物。如果说他对游戏还有什么影响，大概就得说街霸里的拳王麦克·拜森（Mike Bison）这个角色了，《街霸1》中的Mike其实就是2代里的Bison，但是因为他的名字和形象与泰森十分接近，为了避免引来版权纠纷，CAPCOM不得不对四天王中除了SAGAT之外的三个人进行调整，结果拳王变成了BALROG，假面成了VEGA，警察成了M. BISON……由于这位拳王在现实生活中总是惹麻烦，受到众多指责，所以GamePro也把他作为敌方角色列了进来，而且排名还挺靠前的。听说现实中的泰森已经改过自新开始玩起了拍电影，而游戏中的这位拳王也已经逐渐淡出格斗玩家们的视野，将事业交给了后继者杜德利同学。现在回想起来，如果泰森那举世闻名的惊天一咬再早几年发生的话，那街霸中啃人脑瓜子的招儿就不再只是布兰卡的独门绝技了。

20位 GORO



出现作品：《真人快打》系列

对手：刘康

说实话，当初在街机的初代《真人快打》的演示画面中看到这个角色的时候，笔者还真吓了一跳。这个家伙造型实在是太恶心了，怎么看怎么像是猎奇电影里的变异怪物。巨大、暴力、强壮，是GORO带给人们的第一印象。作为在《真人快打》世界中数十届格斗大赛中不败的超级冠军，必杀技就是用两只胳膊抓住对手，拿另外两只胳膊猛捶，一般来说中了这招的人很少有不死的。凡是输在他手下的人一般都逃不掉Fatality的悲惨结局。不过作为反面角色来说，GORO只是最终BOSS尚宗（Shang Tsung）的一个打手而已。刘康利用GORO因为常胜不败而膨胀的骄傲之心打败了他，成为N年来第一个打败这个怪物的英雄——这些我们尚且不论，就冲着GORO的造型和气势，我们可以理解为什么他能够挤进反派角色的前20名了。

18位 阿瑞斯



出现作品：《战神》

对手：克里托斯

要说《战神》系列最厉害的BOSS，阿瑞斯只能算是上等之中靠下的水平，毕竟他上面还有天帝宙斯、巨人泰坦、冥后帕尔塞弗涅等一干猛人。尽管在初代《战神》里，阿瑞斯确实算一个比较强的BOSS了（好歹也是最终BOSS），但是令许多玩家憎恨他的原因，不是他本身有多鸡贼——要论鸡贼的话阿瑞斯连给宙斯雅典娜他们提鞋都不配，而是他为了实现自己的野心，将战神的力量赋予克里托斯，并且强迫他代替自己做许多杀伐屠戮的细碎工作，自己则没事在天界跟一帮近亲们窝里斗。

可怜的克里托斯在失去妻子和女儿之后成了这帮闲着没事就互相争权夺利的神仙们的木偶，成天为他们卖命却得不到应有的回报。他只想忘记过去的痛苦往事，可是奥林匹斯众神们显然不想给克里托斯同学改过自新从新做人好好学习天天向上的机会。虽然没有狡兔死走狗烹，甚至假模假样的封了克里托斯一个新任战神的头衔，不过显然，"战神"这个马甲并不比大师兄的"弼马温"强多少。果然2代一开始，克里托斯就给众神们当猴耍了……

或许，当初没有阿瑞斯的帮助，克里托斯早已命丧蛮族头领之手，然而，逼迫克里托斯走上生不如死复仇之路的，也是这个家伙。确实是杀一百遍都不冤的反派角色。

17位 Lance Vance



出现作品：《横行霸道 罪恶之城》

对手：Tommy Vercetti

又一位来自GTA中的仁兄，又一个好莱坞式的故事。Lance Vance是罪恶都市的黑社会巨头之一Victor Vance的弟弟，平时的工作就是协助自己的哥哥，完成各种交易，包括毒品、武器等等。在一次与主角Tommy的老大Sonny Forelli的交易途中，Victor被人暗算身亡，这个弟弟十分聪明，一看大哥被打死就立刻开着直升飞机跑路了。之后他与Tommy会面，并且决定为了报仇一起合作。但是随着两人的生意越做越大，Lance逐渐有了私心，并且出卖了Tommy，最后被Tommy所杀。在一切为了利益的黑帮故事里，友情也好，信任也好，只要能换来更大的利益，没有什么东西不能出卖的。人在江湖身不由己，即使昨天还跟您生死与共的伙伴，也许明天就会亲手送你上西天，黑道上的朋友们总是逃不脱经历同甘共苦→同床异梦→同室操戈→同归于尽的"四同定律"，这不得不说是很让人无奈的事情。

15位 蛋头博士(美版名:Dr. Robotnik)



出现作品：《索尼克》系列

对手：索尼克

《索尼克》系列虽然一直以马里奥为自己的竞争对手，但是这个系列的BOSS角色确实和马里奥系列风格完全不同，不过却和另外一个游戏系列极其相似——没错，就是《洛克人》系列（索尼克和洛克人居然都是蓝色的，真是惊人的巧合）。蛋头博士这个角色就和威利博士差不多，也是个高科技人才，也会制造各种厉害的机器人，也是成天做着征服世界的白日梦。虽然索尼克不会发射子弹，但是依旧十分厉害，蛋头博士制造的这些机器人拿这个浑身是刺的小子毫无办法。在动画版的《索尼克》中，蛋头博士有两个愚蠢的机器人部下，斯科拉奇和格蓝进，经常利用自己智商没有

下限的“特技”，把博士制定好的作战计划搅得一团糟，在很多人看来，他们两个倒比蛋头博士可爱许多。

12位 德拉克拉伯爵



出现作品：《恶魔城》系列

对手：贝尔蒙特家族

天下最倒霉的父亲大概就是他了。老婆死了，儿子又背叛自己，虽然拥有永远不死的躯体，但是每当降临人间的时候，就会被一群姓贝尔蒙特的穷凶极恶的恐怖份子私闯民宅滥杀无辜在自己家里给人狠狠玩上一通SM后再打成植物人……虽然在一些电影和小说中吸血鬼常常被刻画成高贵而又悲情的角色，不过咱们德拉克拉伯爵的遭遇显然只剩下了“悲情”俩字。

不过这位传说中的吸血鬼伯爵在《恶魔城》系列中虽然屡遭不幸，但是始终是一个令玩家们想起来就胆寒的厉害角色。从《月下》时代开始，德拉克拉伯爵的形象便从传统电影中黑色背头、面目可憎的中年男子变成一个留着银白色头发和胡须的威严大叔，并且获得了玩家们的一致认可。从气势上来讲，德拉克拉是《恶魔城》系列中最拉风的角色，和其他游戏的大气BOSS们相比也毫不逊色。每每以最终BOSS身份登场的他，各种招式也是极具魄力和压迫感，随手一招就是满天陨石乱飞，而且总能像小强一般变身个三四次，就算你使尽全身解数将他封印，回头过个几年的就又重新复活满世界找茬子唯恐天下不乱。有着这么一个永远打不死的冤家对头，也难怪贝尔蒙特家族的人都心理扭曲会选择鞭子做武器了。

09位 库巴（美版名：Bowser）



出现作品：《超级马里奥》系列

对手：马里奥、路易

说起来还是马里奥系列的人气高啊，至少在美国一些玩家看来，这个系列的BOSS库巴大王已经超越了之前的威斯克、维加、德拉克拉等冷酷大叔，成为跻身前10名的第一个电视游戏BOSS角色。其实库巴从本质上来说根本算不上什么坏人，它平时的爱好不过也就是绑架个公主什么的，而且显然这位大哥一不贪财而不劫色，哪次都不会对公主动手动脚，只是把她锁在戒备最森严的城堡里，等着马里奥来救——纯粹是拿绑架公主作为一项个人爱好并且乐此不疲。经过20年的争斗，库巴与马里奥已经形成了固定的合作伙伴关系，每隔一段时间就联合上演一出英雄救美的好戏给玩家看，真是用心良苦。在《马里奥与路易RPG3》中，库巴还成为马里奥的伙伴，与兄弟俩一起对抗新的敌人。嗯，估计这个“坏蛋”是最受玩家们喜爱的一个反派角色。

07位 达斯维达



出现作品：《星球大战》系列

对手：天行者卢克

曾经以“天行者阿纳金”闻名于绝地武士中的他，因为种种原因最后走上邪道，和自己的儿子为敌，以及那句“其实我是你亲爹”的著名台词，这些都是《星球大战》电影中的经典剧情，我们不必再回顾了。我敢以身家性命担保，达斯维达之所以能够排在许多原创游戏BOSS的前面，确定一定以及肯定绝对仅仅完全只是由于星战文化在美国根深蒂固的原因，如果单从游戏角度考虑的话，这位老兄也就是个榜尾的命。为了促进游戏在美国的销量，连《刀魂4》都把他拉去客串了一把，可见这个角色在美国玩家的心目中是多么的经典。我们平常往往会说游戏的风格以及受欢迎程度与当地的文化密切相关，这一点，从美国同行们评选出来的这个人气反派角色排行榜就可以一窥端倪，特别是这位NO.7的达斯维达老兄……

06位 Mother Brain



出现作品：《银河战士》系列

对手：萨姆斯·阿兰

之所以评选这个怪物作为第6名，是因为《银河战士》在美国的人气远高于日本，而且在这场BOSS战之前玩家必须穿越很多艰难的道路，在体力和精力都耗得差不多的时候还要跟这个BOSS决一死战，确实是超级累人的事情。

05位 The Ghosts



出现作品：《小精灵》

对手：吃豆人Pac-Man

美国玩家的怀旧心理真的比许多国家的玩家来得严重。排在第5名的居然是《小精灵》中的那群小鬼，说实话这些角色本身并没有什么好比的，但是美国玩家确实买账，它们凭借人气足以把后面几十位BOSS活活气死了。既然大家都喜欢怀旧，我们也没什么好说的。

04位 加农道夫



出现作品：《赛尔达传说》

对手：林克

就像马里奥系列的库巴、恶魔城系列的德拉克拉一样，赛尔达系列也有一个经常冒出来给玩家们添堵的反面人物——加农道夫。从初代赛尔达一直到《风之韵》，这个魔法师每出现一次就要把赛尔达公主抢走一次，同样，这家伙也从不会对赛尔达公主动手动脚，真是让人怀疑任天堂设定的大反派怎么一个比一个知书达礼坐怀不乱，却一个比一个热爱绑架美女，难不成都是生理或是心理方面有着某种难以公开的隐疾？于是乎，护花使者林克只能一次次披挂上阵，拯救公主于水深火热之中，不管到什么年代，这一切都不会改变。另外，顺便问个微不足道的题外话：林克的帽子为什么总是绿的？难道这是勇者们的宿命？

03位 Psycho Mantis



出现作品：《合金装备 索利德》

对手：Solid Snake

《合金装备》系列中的BOSS角色现在加起来也快有一个排了吧，精神力螳螂能够从这些BOSS中脱颖而出，是因为他的个性十分独特。在Liquid带领的Foxhound小队中，他是唯一一个“为破坏而破坏”的人。他没有什么继承Big Boss遗志的远大理想，对于自己的老板也没有表现出太多的忠心，他所做的一切只是为了向自己的悲惨命运进行报复。在玩家操作Snake与他对决的时候，他会用读心术（实际上是读记忆卡的能力）为玩家算命，甚至利用震动手柄向玩家展示自己的意念力，说起来也真够恶搞的。甚至到了号称完结篇的四代之中，这位老兄又借尸还魂重新亮相了一把，原来美女与野兽部队的“尖叫螳螂”竟然一直被这个阴魂不散的家伙附体。只可惜PS3上可没有记忆卡了，于是这哥们刚一亮相就杯具的灰飞烟灭了……

02位 萨菲罗斯



出现作品：《最终幻想7》

对手：克劳德

在任天堂角色占据众多席位的排行榜中，作为PS系主机和《最终幻想》的角色，萨菲罗斯排名第二实在是无可厚非，这也是日式RPG给美国玩家带来的印象最深刻、人气最高的角色。与杰夫卡这种小丑型的坏人相比，萨菲罗斯的形象更复杂，其恶行带来的震撼也更大。别的不说，就屠村和杀害艾丽丝这两条罪名，已经足够让一大票人对他咬牙切齿了。与他想要拿陨石撞地球这种丧心病狂但却几乎是所有最终BOSS“标配”的举动相比，真正最让人愤怒的，大概就是生命之泉前艾丽丝的身体被正宗刀贯穿的那一刻，如果当时手里拿的不是手柄而是一把刀或是随便什么能砍人的玩意儿的话，估计N多玩家都恨不能冲进电视机里跟他拚命了……虽然萨菲罗斯的身世和经历让人同情和理解，所以即便是他想要毁灭世界，即便是曾经作为克劳德偶像的他对玩家们拔刀相向，大家都不会产生什么憎恨的感觉。但唯有这一点，让人永远无法原谅。

01位 大金刚



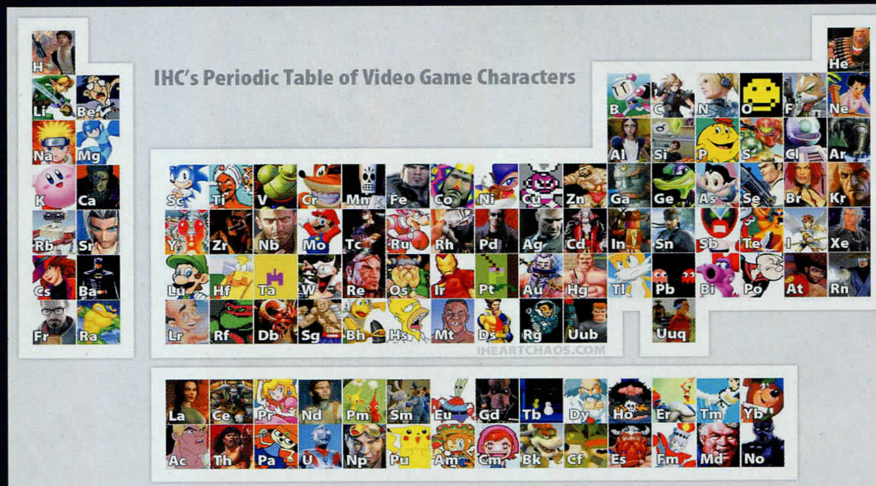
出现作品：《大金刚》

对手：马里奥

……我终于明白为什么《金刚》这部片子能在美国一而再再而三的翻拍都人气不减了，也终于明白编辑部的PERFECT君为什么每每提及此片便眉飞色舞并且总是以邀人去他家看《金刚》为乐了。

最高宝座荣归大金刚所有，实在令人大跌眼镜，因为它作为敌人登场的次数实在太少了。但是1980年的《大金刚》在美国确实是值得纪念的一部作品，因为这是任天堂在美国和全世界获得巨大成功的第一部游戏。马里奥与大金刚这两个角色后来也都成为家喻户晓的游戏明星，而且长盛不衰。到了今天，曾经在全世界掀起《太空侵略者》风潮的TAITO和Midway已经淹没在众厂商之中，而任天堂依旧雄风不减，不得不说，任天堂是所有玩家永远不会忘记的，不管他们喜欢它还是讨厌它。

至此，反面角色NO.1的神秘面纱终于得以揭晓，或许会出乎大部分人的意料，我们却无法否认它的经典。 □文/北斗



↑三十年的家用机历史上诞生了无数经典的游戏角色，而身为反面角色的它们，也同样是绝对不可或缺的一道风景。



《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

3D点阵游戏英雄（PS3）/波斯王子 遗忘之沙（全平台）/超级马里奥银河2（Wii）/创意族赛车（PS3）/荒野大镖客 救赎（X360/PS3）/失落的星球2（X360/PS3）/幽灵行动 未来战士（全平台）/蜘蛛侠 破碎维度（X360/PS3）/终极格斗冠军赛2010（X360/PS3/PSP）/最终幻想14（PS3）

火线点评 点评时下流行游戏软件

北斗无双，儿时经典的无双再现

正当防卫2，南洋小岛的生存探险



游戏剧场 战神3剧情特别栏目

《战神3》全程中文字幕剧情

制作访谈 探访大作的制作秘辛

关于《战神3》主要角色的配音演员



恶搞频道 奇思妙想大集合

国外高水平恶搞《战神》MV

经典CG欣赏 回顾以往的经典影像

《三国志10》&《三国志11》CG开场



特别收录 光盘内附赠内容

《光环传奇》官方动画第四集

20Min 《波斯王子》新作隆重登场 《最终幻想14》公布新内容



Ubisoft日前公开了新作《波斯王子 遗忘之沙》的最新宣传影片。游戏强调王子将运用超能力和操控时间的力量去控制四周环境，以便对付凶悍的敌人。玩家在游戏中将会面对众多敌人一涌而上的大规模战斗，玩家得想办法帮助王子使出浑身解数击退敌人，并运用砂砾的力量突破重围。SQUARE ENIX也公开了《最终幻想14》的实机游玩影片“艾奥杰亚的生活”第1集，供玩家参考。本作以崭新的奇幻世界艾奥杰亚为背景，承袭众多来自《最终幻想11》的设定，并导入各式新要素，提供丰富的在线冒险乐趣。

10Min 北斗无双，经典的无双再现 正当防卫2，南洋小岛探险



《北斗无双》是以1983年开始连载、单行本全球销售破1亿套的经典漫画《北斗神拳》为题材所制作的《无双》系列新作，以核战浩劫后的末日世界为舞台，玩家将操作健四郎、拉欧、雷伊等角色，施展传承超过千年的神拳，体验一击当千的战斗快感。《正当防卫2》是一款让玩家扮演超级特务，以阻止邪恶野心、维护世界和平为任务的动作游戏。游戏拥有自由且多元化的任务设置，广阔的活动范围以及丰富多样的海陆空交通工具。玩家扮演一位身手敏捷的CIA特务人员，在游戏中享受恣意破坏的快感。

5Min 战神的白领版 恶搞MV欣赏

你是否可以想象战神就在我们的身边？假如战神克里托斯成为了一个普通白领会是怎样的状况？本期的“恶搞频道”中，我们就会找到答案。看看他开酒瓶居然也要QTE，而遇到不如意的事情更会挥舞链刃大开杀戒，更有一贯的桃花运在等着这位战神……另外，像知道战神唱歌是什么样子吗？不要错过！一切的精彩就在我们本期的《电击收藏》当中。



60Min 《战神3》全剧情 奎爷的复仇之路

《战神3》的剧情尽管比较简单，但是作为“复仇”的终结篇，还是在系列中有着非常重要的位置。上期的节目中，我们为大家大体介绍了关于潘多拉力量的部分，本期我们则为大家带来《战神3》的全剧情。本作的结尾很耐人寻味，到底奎爷是死了，还是活着离开了奥林匹斯山。估计制作方是故意留下了这个模棱两可的结局，希望奎爷不会就此离去。



10Min 经典大作是怎样炼成的？ 《战神3》制作背后的故事



由于《战神3》有着太多令我们惊喜的地方，所以估计很多玩家在玩过了游戏之余，也想知道这款作品是如何诞生的。“制作访谈”这个栏目就是为此而特别增加的，我们挑选了其中一些大家会关心的部分，上期为大家奉上的是动作捕捉和游戏角色的制作这两部分。通过这些访谈和游戏制作现场的视频记录，我们不难发现，大作的开发过程真的融入了研发人员太多的心血，也正是因为有了这么细致的开发过程，于是才有了今天大家所看到的品质优异的《战神3》。本期带来的则是游戏的另一大亮点——配音。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

- 如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
- 如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

